ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER • ΤΕΥΧΟΣ 4 • ΙΟΥΝΙΟΣ '90 • ΔΡΧ. 400



ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 400 ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ!

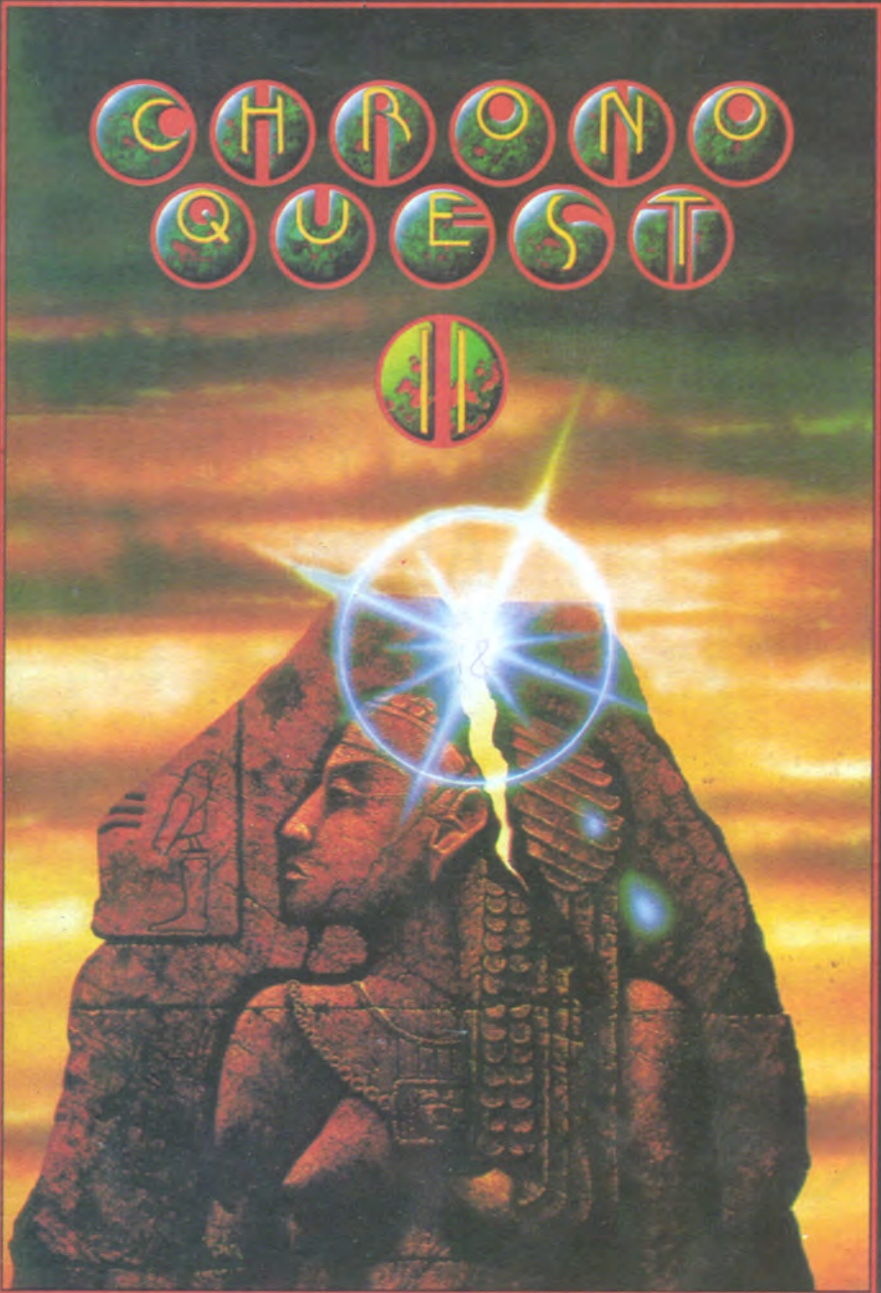
MEGA REVIEW
IT CAME FROM THE DESERT

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ
STAR LC 10 II
CITIZEN SWIFT 9

PLUS
NEA, FLIGHT SIMULATOR, ADVENTURERS' PARADISE, GEM, MIDI, TIPS

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• CHRONOQUEST 2 • A10 TANK KILLER • ROTOR
• BRUCE LEE • INFESTATION • BLACK TIGER • XENOMORPH











CHRONOQUEST II

- ★ 13 διαφορετικά στάδια - μέγιστη δυνατή ευκολία χειρισμού και ποικιλία επιπέδων δυσκολίας.
- ★ Εύκολος χειρισμός προσιτός για όλες τις ηλικίες.
- ★ Η Δράση και ο διάλογος των χαρακτήρων με τη βοήθεια τεχνητής φωνής προσθέτει ρεαλισμό και συγκίνηση στο παιχνίδι.
- ★ Εξαιρετικά γραφικά & οθόνες.
- ★ Υπέροχη υπόθεση & σχεδιασμός το κάνουν εξαιρετικά ενδιαφέρον.
- ★ 6 δισκέτες για ATARI ST, 3 για Amiga και 7 για PC με δυνατότητα να σώζεις το παιχνίδι.
- ★ Ο κόσμος του παιχνιδιού που εξερευνείς με τη χρονομηχανή σου είναι φανταστικός και διαθέτει 13 επίπεδα σε διάφορες εποχές.

Μια καταπληκτική κουρσα στο χρόνο και τις εποχες με τη φανταστική χρονομηχανή Explora. Ξαναβρίσκεστε σ΄ έναν κόσμο μυστηρίου όπου πρέπει να χρησιμοποιήσετε και το παραμικρό στοιχείο ή πληροφορία για να επιβιώσετε στις δοκιμασίες που σας περιμένουν. Αντιμετωπίζετε χαρακτήρες και καταστάσεις από τον χώρο της ιστορίας και της μυθολογίας. Από την αρχαία Ελλάδα της Μυθολογίας ταξιδεύοντας στο χρόνο βρίσκεστε στην Γαλλία του 18ου αιώνα με τους ατρόμητους Σωματοφύλακες. Μπορείτε να αντισταθείτε στην Ηράκλεια δύναμη του Ylysses ή στο θράσος και την γοητεία του Ντ΄ Αρντανιάν.

Πιθανότατα θα σας αναγκάσει να προβληματήσετε το μυαλό σας για μήνες μέχρι να καταφέρετε να συναρμολογήσετε σωστά τα κομμάτια του προβλήματος για τη λύση του.

ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΓΙΑ AMIGA / ATARI ST / PC

PSYGNOSIS - Παιχνίδια που όλοι παίζετε.

Διάθεση:

DELTA COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775.

PSYGNOSIS

ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ



104,5 FM

Κανάλι 15

ΕΔΩ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΓΡΑΜΜΗ, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΙ. ΣΑΣ ΒΟΜΒΑΡΔΙΖΕΙ ΜΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ, ΣΑΣ ΚΑΛΟΠΙΑΝΕΙ ΜΕ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ. ΑΥΤ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ; ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ: ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΣΤΗΝ ΑΔΕΣΜΕΥ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΟ... ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.


So You Wanna Be a Hero...
NEW RELEASES!
DYNAMIC THRILLERS & ADVENTURES ALL THE WAY!
ICEMAN
THE COLONEL'S BEQUEST
a Laura Bow Mystery
Roberta Williams
SIERRA
Conquest of Camelot
Hero's Quest
SO YOU WANT TO BE A HERO
SIERRA
Available for your PC, Atari ST
& Amiga at all leading
computer shops or by mail order.
SIERRA
GREEK Software

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 5811532

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΔΡΟΣΟΣ Δ. ΔΡΟΣΟΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΣΤΕΛΙΟΣ ΓΚΙΚΑΣ
ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΟΥΣΕΡΑ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
PHYLLIS LAZARIDIS
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΜΑΚΡΗΣ
ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΩΛΑΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΜΑΝΟΣ ΜΟΥΣΤΑΚΑΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΙΠΠΗΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΛΕΜΜΕΝΟΣ
ΠΡΑΞΙΤΕΛΗΣ ΣΑΡΙΚΑΣ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΛΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ

ΦΩΤΟΣΥΝΘΕΣΗ
GRAFOTRONIC ΕΠΕ
INTERFOT
ΠΛΗΚΤΡΟ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
ΑΡΗΓΚΡΑΝ ΕΠΕ

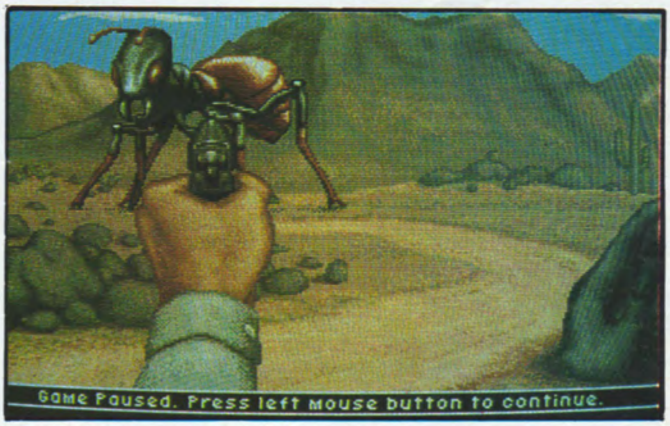
ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ - Ν. ΤΣΟΛΑΚΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ





ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Καλοκαιρινό, ουσιαστικά το τεύχος αυτό, και τόσα πολλά τα νέα μας που ειλικρινά δεν ξέρω από που να ξεκινήσω. Ζητάμε τη κατανόηση σας για την καθυστέρηση του περιοδικού, αλλά αυτό έγινε συνειδητά και ήταν αναγκαίο προκειμένου να σταθεροποιηθεί η ημερομηνία κυκλοφορίας. Έτσι στο εξής, το USER θα κυκλοφορεί στις 25 κάθε μήνα (εκτός βέβαια αν η μέρα δεν είναι εργάσιμη). Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να αναζητήσετε το τεύχος Ιουλίου στα περίπτερα από τις 25 Ιουνίου. Επιπλέον... μετακομίσαμε! Προσέξτε λοιπόν που στέλνετε τα γράμματά σας. Η νέα μας διεύθυνση είναι: Σπάρτης 75, Χαϊδάρι, 12461 ΑΘΗΝΑ.

Πολλές οι αλλαγές στην ύλη μας (πάντα προς το καλύτερο ελπίζουμε). Κάποιες στήλες καταργήθηκαν, άλλες νέες ξεφύτρωσαν και μερικές συγχωνεύθηκαν. Ας τα δούμε όμως πιο αναλυτικά.

Οι ασπρόμαυρες σελίδες γίνονται σίγουρα πιο ελκυστικές, αφού στο εξής θα περιέχουν μια σειρά από ενδιαφέροντα θέματα για όλους τους υπολογιστές. Έτσι, κάθε χρήστης, ανεξάρτητα από το μηχάνημα που διαθέτει, μπορεί να διαβάσει κάτι που τον αφορά άμεσα.

Τα News ενσωματώθηκαν στο Power-On, τα Mini reviews και το Price is right εμφανίζονται μαζί στις τελευταίες σελίδες, ενώ το Hall of fame και το World of digital image καταργούνται, αφού εσείς οι ίδιοι δείξατε καθαρά τις προτιμήσεις σας.

Από τα υπόλοιπα θέματα ξεχωρίζει το αφιέρωμά μας στα παιχνίδια που παίζονται με modem, ενώ σίγουρα ιδιαίτερο ενδιαφέρον εμφανίζουν τα άρθρα που αναφέρονται στους Virus Killers-είναι ένα θέμα που μας καίει όλους. Και αφού διαβάσετε στο Mega review για το υπέροχο IT CAME FROM THE DESERT, ρίξτε μια ματιά στις άλλες μόνιμες στήλες μας, ενώ αν αναρωτιέστε για το εξώφυλλο γυρίστε σελίδα και θα καταλάβετε. Και μην ξεχνάτε: 400 δισκέττες είναι αυτές, όλο και κάποια θα περισσεύει και για σας!

Κλείνοντας, δεν έχω παρά να ευχηθώ καλή δύναμη και επιτυχία σε όλους εκείνους που σε μερικές μέρες θα δώσουν εξετάσεις για την εισαγωγή τους στα ΑΕΙ.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

TOWER OF BABEL

Άλλο ένα παιχνίδι Rainbird που είναι σίγουρα εντυπωσιακό γιατί παρά το μικρό μέγεθος της οθόνης είναι ευδιάκριτο και πολύ προσεγμένο. Είναι ένα τρισδιάστατο game με πολλές επιλογές και



νέες τεχνικές προβολής των 3D απεικονίσεων. Εδώ λοιπόν ελέγχετε μια αράχνη με σκοπό την επίλυση των puzzle που υπάρχουν σε κάθε πίστα. Τα πράγματα δεν είναι εύκολα γιατί τα Puzzle είναι δύσκολο να ενωθούν καθώς βρίσκονται ακόμα και σε διαφορετικές πίστες!!! Μην ξεχνάτε ότι δεν είσαστε το μόνο πλάσμα που ζει σε αυτόν το παράξενο κόσμο, αλλά υπάρχουν και κάποια παράξενα φυτά που το μόνο που θέλουν είναι το κακό σας. Ακόμα, ο χρόνος σας πιέζει για αυτό μην καθυστερείτε. Όλες οι επι-



λογές γίνονται με το ποντίκι και είναι εύκολος ο χειρισμός τους. Τα γραφικά είναι τύπου vector και η κίνηση της αράχνης συνοδεύεται από πολλά ηχητικά εφφέ. Η μουσική επένδυση είναι παράξενη αλλά ευχάριστη. Το Tower of Babel θα το δούμε τον επόμενο μήνα για Atari και Amiga.

QUARTZ

Το Quartz είναι ένα platform game με τρομερή κίνηση. Το scrolling συνδυάζεται τέλεια με τη κίνηση του διαστημόπλοιου δίνοντας θεαματικά αποτελέσματα που σίγουρα είναι μοναδικά. Είναι τόσο τέλειος ο συνδυασμός αυτός που σε ζαλίζει σε κάθε κίνηση που κάνεις γιατί τον παρακολουθείς χωρίς να κοιτάς μπροστά σου. Τα χρώματα επίσης είναι στις σωστές αποχρώσεις και έχουν επιλεχθεί προσεκτικά έτσι ώστε να υπάρχει περισσότερη λεπτομέρεια στα σημεία που πρέπει. Γενικά το παιχνίδι είναι μια οπτική όαση που συνοδεύεται ευάριστα από τα ηχητικά εφφέ. Το περιμένουμε σύντομα σε όλα τα formats, για αυτό μην ανυσηχείτε.



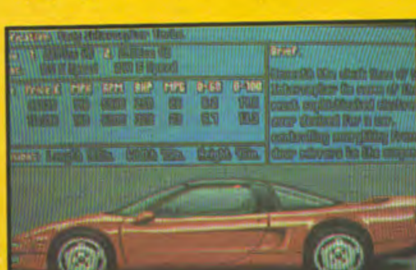
SUPER CARS

Το Super Cars είναι ένα κλασσικό racer game, όπου βλέπετε τις πίστες σε κάτοψη. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κερδίσετε και τις εννέα διαφορετικές πίστες έτσι ώστε να περάσετε στο επόμενο level. Κάθε πίστα έχει κάποιες δικές της ιδιαιτερότητες όπως απότομες στροφές, λάδια στο δρόμο και οτιδήποτε μπορεί να συμβεί στη παραγματικότητα. Το σημαντικότερο προτέρημα σε τέτοια παιχνίδια είναι το gameplay. Μόνοι σας βέβαια θα πειστείτε με τα παρακάτω: Ξεκινάτε το παιχνίδι με 5000 λίρες. Με αυτά τα χρήματα κάνετε κάποιες αλλαγές στα τεχνικά χαρακτηριστικά όπως στη μηχανή, στις ρόδες ή βάζετε βενζίνη και άλλα. Κάθε πίστα έχει διαφορετικές διαδρομές. Η κίνηση είναι γρήγορη και



ομαλή, όπως και το scrolling που είναι πραγματικά απολαυστικό. Αυτά συνδυάζονται τέλεια μεταξύ τους χωρίς καμιά καθυστέρηση ακόμα και όταν γεμίζει η οθόνη από αυτοκίνητα. Τα γραφικά είναι κι αυτά λεπτομερή αν και σε παιχνίδια τέτοιου είδους δεν πρέπει να περιμένουμε και πολλά. Ο ήχος αποτελείται αποκλειστικά από sampled εφφέ που σε εντυπωσιάζουν από τη πρώτη στιγμή. Οι φανατικοί του είδους και μή πρέπει να ξέρουν ότι θα κυκλοφορήσει αρκετά σύντομα.





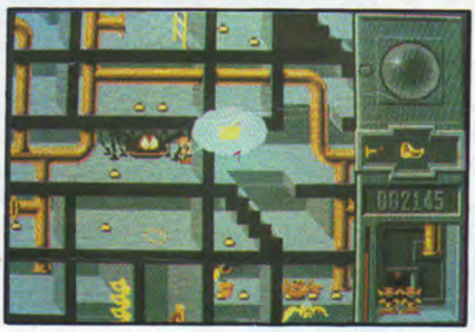
TURRICAN

Το Turrican είναι ένα κλασσικό arcade με μερικά στοιχεία από adventure. Αν ξεχάσετε κάποιο αντικείμενο πίσω σας δεν μπορείτε να συνεχίσετε. Το παιχνίδι είναι τεράστιο και αχανές για αυτό καλύτερα να μαζεύετε ότι βρίσκετε (εκτός από τις βόμβες). Το Turrican αποτελείται από 13 levels και είναι διαφορετικό στα γραφικά και στη μουσική που είναι ευχάριστη. Οι προγραμματιστές που το έφτιαξαν είναι μέλη της Factors και φυσικά κατασκευαστές των Katakis/Denaris στην Amiga. Το demo που είδαμε ήταν μόνο 3 levels με τεράστιο μέγεθος και πολυπλοκότητα (ευτυχώς που δεν έχανες). Στο Turrican έχει χρησιμοποιηθεί μια μοναδική τεχνική στο scrolling που το κάνει να ξεχωρίζει, σκεφτείτε 50 frames το δευτερόλεπτο χωρίς καμία παραμόρφωση: είναι πράγματι εντυπωσιακό. Τα γραφικά του είναι σε πολύ υψηλά επίπεδα όπως και ο ήχος που είναι εντυπωσιακός. Επίσης τα 10 μοναδικά όπλα, το scrolling με τους τρεις διαφορετικούς δρόμους και τα 20 διαφορετικά μουσικά κομμάτια το κάνουν σκέτο πειρασμό.

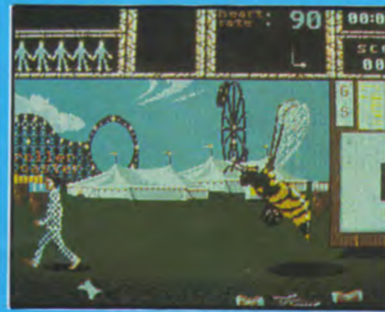


TOYOTTES

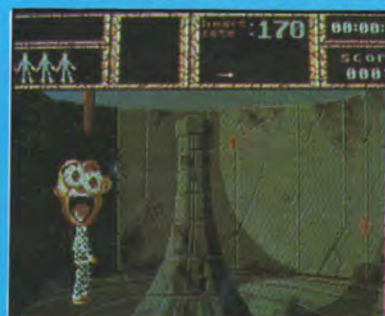
Το Toyottes είναι από τα νέα παράξενα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν σύντομα. Όταν λοιπόν οι άλλοι κοιμούνται η Infogrames δουλεύει. Αυτό σημαίνει ότι πάλι έκανε το θαύμα της αυτή η εταιρία και δικαιολογημένα. Το Toyottes είναι συνάμα και arcade και stagetic game με έντονα κωμικά στοιχεία που του δίνουν μεγάλο ενδιαφέρον. Απ' ότι κατάλαβα στο demo, σε κάθε πίστα υπάρχουν και νομίσματα που πρέπει να τα μαζέψετε σε περιορισμένο όμως χρόνο και χωρίς πολλές επαφές με τους εχθρούς. Αυτό το λέω γιατί όποτε συμβαίνει κάτι τέτοιο βλέπετε μια θεαματική μάχη αλλά ταυτόχρονα χάνετε πολύτιμη ενέργεια που διαθέτει κάθε μία από τις τρεις ζωές σας. Το φανταστικό προτέρημα του Toyottes είναι ότι αποτελείται από animation τύπου cartoon, με τρομερή λεπτομέρεια αν αναλογιστούμε και το μέγεθος των sprites που είναι πολύ καλό. Τα γραφικά λοιπόν είναι cartoon type με πλούσια χρώματα και φανταστικό animation, φυσικά αυτό ήταν επόμενο γιατί η Infogrames έχει εξελιχθεί σε μια από τις καλύτερες εταιρίες. Επίσης ο ήχος όπως και τα ηχητικά εφέ είναι καταπληκτικά και σίγουρα εντυπωσιάζουν τον παίκτη (θυμηθείτε το NORTH & SOUTH).



WEIRD DREAMS

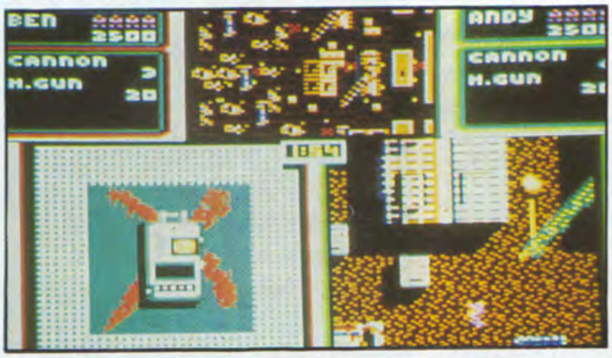


Σίγουρα κάτι θα έχετε ακούσει για το Weird Dreams, για το παιχνίδι που έχει περάσει τα σύνορα της λογικής και της φαντασίας. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι μην πανικοβληθείτε αν δείτε καμιά δεκαριά χειρούργους πάνω από το κεφάλι σας, αλλά περιμένετε για τη συνέχεια που είναι ακόμα πιο παράξενη. Ο σκοπός του είναι φανταστικός και είναι ζήτημα αν το ξέρουν κι αυτοί που το έφτιαξαν. Είναι από τα παιχνίδια χωρίς ιστορία, αυτό όμως δεν μειώνει καθόλου την αξία του καθώς στους άλλους τομείς όπως των γραφικών κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Χάρη στην πρωτοτυπία του, κάθε πίστα δεν έχει καμία σχέση με την άλλη, εκτός από τη μεγάλη δόση φαντασίας που περιέχει. Σίγουρα με το Weird Dreams πολλά από τα όνειρά σας θα γίνουν πραγματικότητα. Όπως σας είπα πιο πάνω τα γραφικά είναι πολύ καλά. Αυτό οφείλεται και στην πρωτότυπη επιλογή των χρωμάτων. Ο ήχος και αυτός θα σας παραξενέψει αλλά δεν θα σας φανεί άσχημος. Θα κυκλοφορήσει στις αρχές του άλλου μήνα.



CRACKDOWN

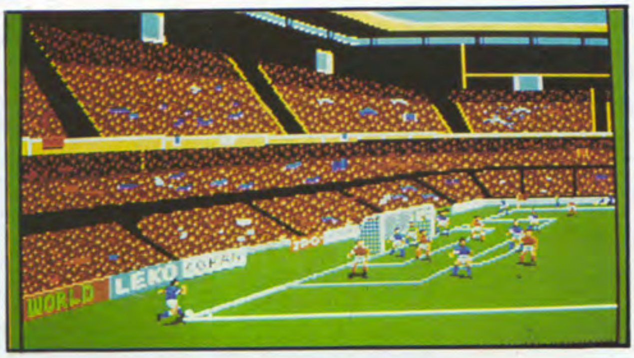
Το Crackdown είναι μια νέα επιτυχία της US-GOLD, που τώρα τελευταία έχει μπει δυναμικά στην αγορά. Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσεται σε κάποια εποχή στο μακρινό μέλλον. Κάποιος σατανικός επιστή-



μονας, έχει κατασκευάσει μία μεγάλη πολεμική δύναμη από ανθρωποειδή με σκοπό την ηγεμονία του. Όταν τα σχέδιά του μαθεύονται, δύο μυστικοί πράκτορες ο Andy Attacker και ο Ben Breaker, δηλαδή εσείς αναλαμβάνετε την αποστολή να καταστρέψετε τα ανθρωποειδή και να τον εξοντώσετε. Το Crackdown έχει μερικά αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά όπως fullscreen με διαφορετικές αλλαγές στο παιχνίδι (τούνελ, μυστική διαδρομή, γέφυρες) και αυτά συμβαίνουν σε κάθε ένα από τα 16 levels του. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ευδιάκριτα με θαυμάσιους χρωματισμούς και ο ήχος γρήγορος με sample εφφέ. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σύντομα.

ITALY 1990

Ένα πολύ επίκαιρο παιχνίδι από την US GOLD που δεν μπορούσε να μείνει έξω από τον χορό κατασκευής παιχνιδιών για ποδόσφαιρο ενόψει μάλιστα του Παγκοσμίου Κυπέλλου που θα γίνει σε λίγες μέρες στην Ιταλία. Το

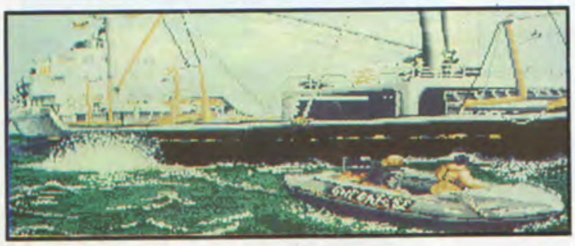


ITALY 1990 έχει πολλά χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει. Περιέχει πλήρη στοιχεία για το μουντιάλ, όπως ακριβείς τοποθεσίες και ημερομηνίες διεξαγωγής των αληθινών αγώνων, πιθανές συνθέσεις των ομάδων, αναλυτική περιγραφή των δυνατοτήτων των παικτών, πλήρη οδηγό 64 σελίδων και βέβαια το πραγματικό παιχνίδι. Ακόμα να προσθέσουμε ότι έχετε την ευκαιρία να κερδίσετε καταπληκτικά δώρα μέσα από τους διαγωνισμούς που διοργανώνονται: Δωρεάν ταξίδι στη Ρώμη για 7 μέρες, εισιτήρια για τον τελικό και για τους ημιτελικούς! Όπως καταλαβαίνετε, δεν υπάρχει καλύτερη επιλογή για να παρακολουθήσετε τους αγώνες από τη συνοδεία του ITALY 1990.

RAINBOW WARRIORS

Πολλά παράξενα έχουμε δει από εταιρείες software, όπως διαφημίσεις ή παιχνίδια αποκλειστικά για ηθοποιούς ή μουσικούς ή ακόμα και για NBA. Τα πράγματα όμως με αυτό το παιχνίδι είναι τελείως διαφορετικά γιατί δεν είναι μια απλή διαφήμιση, αλλά ένα ολόκληρος αγώνας κατά της μόλυνσης και της ασυνειδησίας που κατέχει την ανθρωπότητα. Έτσι λοιπόν το Rainbow Warriors "διαφημίζει" την Greenpeace με σκοπό φυσικά την χρηματική ενίσχυση του σκοπού της. Στο παιχνίδι κάνετε ότι ακριβώς κάνει η Greenpeace στην πραγματικότητα. Δηλαδή αποτρέπει πυρηνικές δοκιμές, προσπαθεί να σώσει τις φάλαινες από τους κυνηγούς ή ακόμα να σώσει το όζον από το κίνδυνο που το απειλεί, δηλαδή το spray. Αυτά λοιπόν έχετε να κάνετε και εσείς. Φυσικά οι προσπάθειές σας δεν θα έχουν αποτελέσματα στην ανθρωπότητα αλλά





σίγουρα θα σας δώσουν ένα καλό μάθημα για τον κίνδυνο που διατρέχουμε. Το σπουδαίο στο παιχνίδι είναι ο εντυπωσιακός τρόπος που απεικονίζονται τα γεγονότα. Τα γραφικά είναι ικανοποιητικά και ο ήχος είναι πολύ καλός και αντιπροσωπευτικός για ένα παιχνίδι με τέτοιο σκοπό. Η προσπάθεια του είναι πολύ σπουδαία, αλλά θα πρέπει να περιμένουμε για να δούμε την ανταπόκριση που θα έχει.

ELVIRA Mistress Of The Dark

Η Horrorsoft, μια εταιρεία παραγωγής προγραμμάτων τρόμου, γνωστή από μια παλιότερη δημιουργία της, το Personal Nightmare, μπαίνει πάλι δυναμικά στο χώρο αυτό με το ELVIRA.

Το παιχνίδι αυτό έχει μια καταπληκτική ιστορία με φαντάσματα και ότι λογής ξωτικά υπάρχουν. Το σκηνικό όπου διαδραματίζεται είναι πολύ παράξενο και αφύσικο, σε μερικά σημεία είναι πολύ δύσκολο να καταλάβετε τη χρονολογία στην οποία βρίσκεστε, αλλά αυτό σας κρατάει πιο πολλή ώρα σε αγωνία. Ο χειρισμός του γίνεται με icons που μπαίνουν σε λειτουργία με το mouse και είναι πολύ εύκολος και απλός. Υπάρχουν και διάφορες πληροφορίες που σας ενημερώνουν για την αντοχή, τη δύναμη, την νοημοσύνη σας και πολλά άλλα που σας είναι παραίτητα. Το εντυπωσιακό στο παιχνίδι (εκτός από την φανταστική του υπόθεση) είναι τα γραφικά που είναι τρομερά λεπτομερή με πλούσια χρώματα. Επίσης το είδος των γραφικών, δηλαδή ο τομέας που

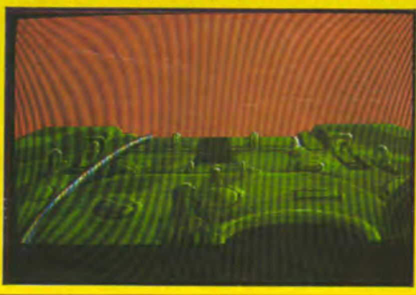




αντιπροσωπεύουν (οι άσχημες φάτσες με τα λιωμένα και σαπισμένα χαρακτηριστικά) είναι σίγουρα πολύ δύσκολο να τα πετύχεις με ακρίβεια. Η Horrorsoft όμως το έχει κατορθώσει με το παραπάνω. Άλλο χαρακτηριστικό του, είναι η φανταστική ατμόσφαιρα που δημιουργείται με τα ηχητικά και μουσικά εφφέ που περιλαμβάνει. Το περιμένουμε τον άλλο μήνα.

SHERMAN M - 4

Το Sherman M4 είναι ένα πολεμικό παιχνίδι, που σίγουρα θα εντυπωσιάσει τους φανατικούς του είδους. Σε αυτό λοιπόν χειρίζεστε ένα τάνκ και μερικά τζίπ. Από το τάνκ έχετε πολλές διαφορετικές εικόνες δηλαδή από το κανόνι, το πολυβόλο και τα υπόλοιπα μέρη, απ᾽ όπου έχετε κάποια οπτική γωνία. ακόμα αν θέλετε να ανιχνεύσετε την περιοχή από μακριά μπορείτε να το κάνετε με τα κιάλια ή από το χάρτη της περιοχής με τα εχθρικά στρατόπεδα. Ο κόσμος του Sherman M4 είναι αποκλειστικά τρισδιάστατος, τα τάνκς και όλα τα οχήματα κινούνται ομαλά και με εκπληκτική ταχύτητα. Υπάρχουν πολλές αποστολές που μπορείτε να επιλέξετε, όπως και πέντε τάνκς με διαφορετικές ικανότητες το καθένα. Επίσης σημαντική είναι και η επιλογή της τρισδιάστατης κάτοψης του τάνκ που είναι πράγματι εντυπωσιακή. Αυτά φυσικά είναι μόνο μερικά από τα πλε-





ονεκτήματά του στο demo που είδαμε, σίγουρα η κανονική έκδοση θα είναι τελείως διαφορετική. Επίσης η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι σίγουρα πολεμική και το αποτέλεσμα μιας πρώτης επαφής με το παιχνίδι θα σας αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά όπως και η τρισδιάστατη κίνηση που είναι ομαλότατη. Ο ήχος είναι αποκλειστικά sampled και όπως καταλαβαίνετε τα αποτελέσματα είναι απίθανα. Το Sherman M4 θα κυκλοφορήσει σύντομα.

POWER ON NEWS



ΖΗΣΤΕ ΣΤΟ 2020 ΤΩΡΑ!

Ενα νέο, διαφορετικό και πολύπλοκο παιχνίδι στρατηγικής κατασκεύασε η γνωστή εταιρία Electronic Arts. Η υπόθεσή του αρχίζει να ξετυλίγεται στο 2020 ΜΧ και προσομοιώνει τα επόμενα 1000 χρόνια ανάπτυξης του ανθρώπινου γένους! Οι παίκτες αγωνίζονται να φτάσουν στο ύψιστο αξίωμα του Γαλαξιακού Αυτοκράτορα, περνώντας μέσα από οικονομικές κρίσεις, κάνοντας διπλωματικές μανούβρες και υπολογίζοντας τους διάφορους αστάθμητους κοινωνικούς, πολιτικούς και στρατιωτικούς παράγοντες.

ΤΟ KLAX ΦΘΑΝΕΙ



Η Tengen πρέπει να είναι σίγουρα ικανοποιημένη με την μετατροπή που έγινε στο συμβόλαιό της με την Domark, γιατί αντί να περιμένει μήνες για την εμφάνιση του Klax στους home computers θα συντομευθεί η παραγωγή του και θα έρθει πολύ πιο σύντομα στα χέρια μας. Ετσι λοιπόν το Klax θα κυκλοφορήσει σε πολλά formats όπως σε ST, Amiga και PC τον άλλο μήνα. Το παιχνίδι αυτό είναι άλλη μια έκδοση του κλασσικού Tetris. Η βασική του ιδέα είναι να κάνεις γραμμές με τα ίδια χρώματα, αυτό όμως δημιουργεί προβλήματα στους παίκτες λόγω της δυσκολίας του. Η Domark όμως λέει ότι από format σε format θα υπάρχουν διαφορές. Ας περιμένουμε λοιπόν.

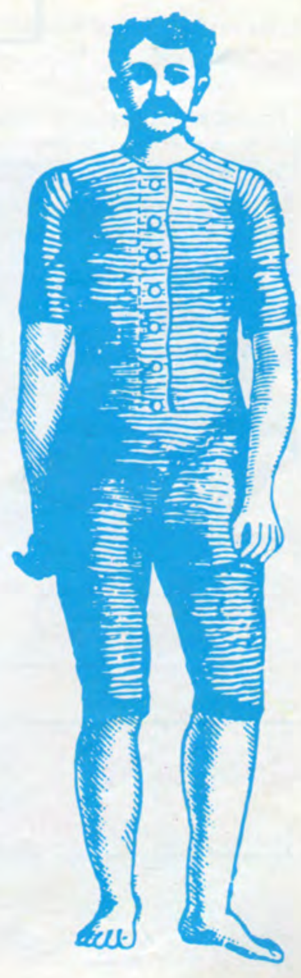
ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟ ΤΟΡΟΝΤΟ



Ο κόσμος των εκθέσεων της COMMODORE στο Τορόντο έμεινε για άλλη μια φορά ικανοποιημένος. Στην έκθεση αυτή έκαναν την εμφάνισή τους πολλά μοντέλα των 64s, 128s, και PC συμβατά. Αυτό όμως που εντυπωσίασε για άλλη μια φορά ήταν η AMIGA που είχε μια ιδιαίτερη θέση στην έκθεση. Μια αίθουσα ήταν γεμάτη από προγράμματα με θέμα την εκμάθηση. Ο 64 ήταν πάντα δυνατός σε αυτόν τον τομέα στον Καναδά. Η COMMODORE για την AMIGA είχε άλλα σχέδια για να την προωθήσει μέσω των προγραμμάτων. Ετσι λοίπόν ασχολήθηκε με μεγάλες συλλογές προγραμμάτων με θέμα την εξομοίωση αεροπλάνου.

Ακόμα το show αυτό είχε και σεμινάρια με θέμα την γενικότερη χρήση της AMIGA. Στο Τορόντο υπήρχε και μια μεγάλη αίθουσα με 8- bit computers. Νέα πακέτα έκαναν την εμφάνισή τους για την AMIGA 500. Ενα από αυτά είναι το starterkit. Αυτό περιέχει το kindwards 2.0, Fusion Paint, Superski, Hole-in-out, Miniature Golf και το Crazy Cars. Αυτό το πακέτο πουλιέται για λιγότερο από 100 δολλάρια!

ΣΕ ΕΚΚΡΕΜΟΤΗΤΑ Η AMIGA 3000



Καθώς η Commodore συνεχίζει να έχει το στόμα της κλειστό σχετικά με το θέμα AMIGA 3000, πολλές απόψεις ακούγονται χωρίς βάσιμα στοιχεία. Μια φιλική συμβουλή: μην ακούτε τα λόγια αυτά σχετικά με την A3000 και το μέλλον της αλλά να πιστεύετε μόνο τις πληροφορίες που προέρχονται από την ίδια την Commodore. Για να σας βοηθήσουμε σας αναφέρουμε, μερικά από τα στοιχεία που έχουν ανακοινωθεί.

* Η κάρτα με τον 32 bit 68030 στα 16 MHz πωλείται στην Αγγλία.

* Το λειτουργικό γιάυτήν την κάρτα είναι το Unix V4 που έκανε την εμφάνισή του στην Αμερική τον Ιανουάριο.

* Το νέο ECS πουλιέται με την AMIGA 2000 και έχει 1 meg chip ram.

* Το αρχικό chip Agnus σχεδιάστηκε για 2 meg chip ram.

* Το X-windows είναι πια σε εφαρμογή στην AMIGA.

* Το Unix απαιτεί πολλή μνήμη και χώρο στον σκληρό δίσκο.

* Θα υπάρξει νέα έκδοση για το Workbench 1.4.

Η AMIGA 3000 πρόκειται να είναι σίγουρα κάποιο σύνολο όλων αυτών. Η αλήθεια θα αποκαλυφθεί στην έκθεση του Αννόβερου.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ "ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ COMPUTER"

TOP SOFTWARE HOUSE G. GEORGOUSSIS



A JUNIOR - B JUNIOR - A CLASS - B CLASS - C CLASS - D CLASS - LOWER - PROFICIENCY

Υπάρχουν σε κάθε πρόγραμμα

20	ΑΣΚΗΣΕΙΣ	M. CHOICE
20	"	USE OF ENGLISH
10	"	CONVERSION
1	"	STORY (που λείπουν λέξεις)

ΑΝΤΙΘΕΤΑ Η ΣΥΝΩΝΥΜΑ

Σύνολο ασκήσεων 8.500 - Σύνολο λέξεων 120.000
Λεξιλόγιο 15.000 λέξεις

G GEORGOUSSIS-Kypselis 31 & Sporadon 2
Athens 113 62 Tel: (01) 8842091-8842585

ΔΙΑΘΕΣΗ PIM EXPRESS



POWER ON NEWS

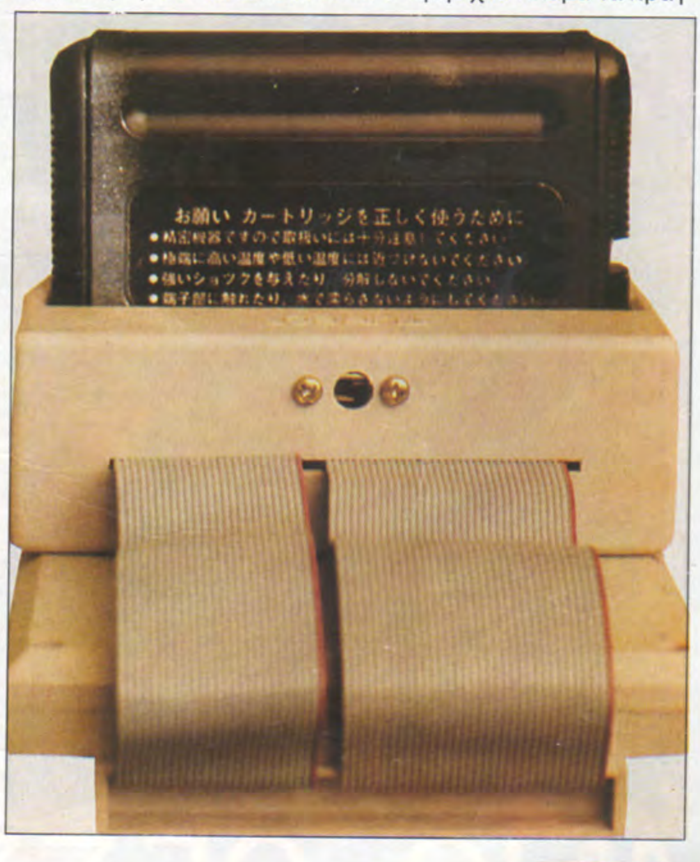
A — MIGA DRIVE

Η DEVTEK, μια νέα ιαπωνική εταιρία επινόησε μια συσκευή που επιτρέπει στους χρήστες Megadrive να περάσουν όποιο παιχνίδι θέλουν από την Amiga σε cartridges. Το A-miga Drive που εφαρμόζει χωρίς κανένα πρόβλημα στην expansion port της Amiga περιέχει δύο νέα chips και ένα μαθηματικό επεξεργαστή που μετατρέπουν τον κώδικα του 68000 σε μια διαφορετική μορφή που μπορεί όμως να καταλάβει ο 68000 του Megadrive. Για να δουλέψει αυτό το φανταστικό περιφερειακό απλώς πρέπει να το συνδέσετε στην Amiga και να την ανάψετε, ύστερα αφήστε την να ξεκινήσει από το operating system, (θα πάρει περίπου τρία δευτερόλεπτα). Οταν εμφανιστεί το prompt βάλτε τη δισκέτα με το παιχνίδι, (το μηχάνημα δέχεται παιχνίδια μέχρι δύο γεμάτες δισκέτες - με περισσότερες θα βγάλει μήνυμα λάθους overflow) μέσα στην Amiga. Τα υπόλοιπα γίνονται μόνα τους καθώς μετατρέπονται τα data και μεταφέρονται στα 2 mega μνήμης RAM των cartridge.



Ο ήχος είναι ακριβώς ο ίδιος (και οι δύο μηχανές χρησιμοποιούν FM Sound chips) όπως και τα γραφικά, με μόνη διαφορά στο μέγεθος των sprites και των HAM εικόνων. Αυτό σημαίνει ότι αν κάποιος φίλος σας έχει Amiga μπορείτε να αυξήσετε το software σας σε εκατοντάδες παιχνίδια μέχρι να τελειώσουν τα cartridges της αγοράς!

Φυσικά η πρώτη ερώτηση που θα κάνετε είναι τι τιμή έχει. Ακόμα τα πράγματα δεν είναι ικανοποιητικά αλλά η εταιρία υπόσχεται ότι σύντομα η τιμή θα φτάσει τα 42000 yen ή 165 λίρες, δηλαδή γύρω στις 45000 δρχ. και τα cartridges 3200 yen ή 13 λίρες δηλαδή 3500 δρχ.




94.5
fm Stereo
1ος
πρωτος σε ακροαματικοτητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλ
ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ



POWER ON

ΤΑ COMPUTERS ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΙ

Οι Dirk Brzesinski, Peter Karl και Markus Hess καταδικάστηκαν ως κατάσκοποι καθώς έσπασαν τα προγράμματα σε computer systems, πουλώντας ότι μυστικά ανακάλυπταν στην KGB (αυτό συνέβη στην Δυτική Γερμανία στις 15 φεβρουαρίου). Το τέταρτο μέλος του group, Karl Koch αυτοκτόνησε κάτω από παράξενες συνθήκες, συγκεκριμένα λίγες μέρες πριν τη δίκη σε κάποιο δάσος κοντά στο Hannover αυτοπυρπολήθηκε! Η ιστορία έχει ως εξής: με modem κατάφεραν να μπουν και να ξεκλειδώσουν αμέτρητα συστήματα προστασίας εθνικών συνδέσεων μέσω network, φτάνοντας τελικά σε κάποιο πολύ σπουδαίο αριθμό τηλεφώνου ο οποίος πουλήθηκε σε κάποιον σοβιετικό με το όνομα «Serjei» στην τιμή των 34000 λιρών.



Στο δικαστήριο που έγινε αναφέρθηκε ότι καμιά σοβαρή ζημιά δεν έγινε στα προγράμματα αλλά οι ποινές που θα επιβληθούν θα είναι από 12 ως 24 μήνες. Ο κύριος σκοπός αυτής της επιχείρησης ήταν (όπως ανάφερε ο Brzesinski) να βοηθήσουν τους Σοβιετικούς ώστε να εξισορροπήσουν το τεχνικό κενό που υπήρχε στις πληροφορίες των μυστικών όπλων που κατέχουν οι δύο αυτές χώρες.

Αυτή η δίκη άφησε πάντως ιστορία γιατί ήταν η πρώτη φορά στην ιστορία της Γερμανίας που καταδικάστηκαν άτομα με τέτοια ποινή γιά ζητήματα περί υπολογιστών. Ο άνθρωπος που ανακάλυψε τους Hackers είναι ο Clifford Stoll ένας μανιακός προγραμματιστής και παίκτης γιογιο!

ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

Νέα συστήματα προστασίας για εκτυπωτές κατά των κλεφτών έχουν μπει πια σε παραγωγή. Αυτά είναι χρήσιμα σε μέρη που εύκολα και απαρατήρητα μπορεί οποιοσδήποτε να πλησιάσει στους εκτυπωτές. Το σύστημα αυτό αποτελείται από τέσσερις πλάκες με μεγάλο βάρος που τοποθετούνται στο κάτω μέρος του γραφείου σας, εμποδίζοντας την μετακίνησή τους. Ο χειρισμός (κλείδωμα, ξεκλείδωμα) είναι πολύ απλός και εύχρηστος. Το όλο σύστημα περιλαμβάνει δύο κλειδιά και η τιμή του είναι γύρω στις 30 λίρες! Άλλα συστήματα προστασίας έχουν μελετηθεί για δισκετοθήκες, cartridges και σε όλα τα περιφερειακά υπολογιστών. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνείστε με την ACTION COMPUTER SUPPLIES, Abercon Commercial Cebtre, Manor Farm road, Wembly, Midolx.

ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ Ή ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ

Νέες μεταφορές παιχνιδιών από τις consoles σε Handheld συστήματα πραγματοποιούν η Toy και η Hornby. Τα παιχνίδια αυτά είναι αποκλειστικά της Konami αλλά πληροφορίες λένε ότι θα υπάρξει συνέχεια και με άλλες εταιρίες. Οι τιμές που θα φτάσουν στα μαγαζιά είναι γύρω στις 20 λίρες το ένα. Τα πρώτα που θα κυκλοφορήσουν είναι τα TOP GUN, C, DOUBLE DRIBBLE (basket-ball) TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, GRADINS, και SKATE OR DIE. Τα γραφικά αποτελούνται από έγχρωμο backround όπου βρίσκονται οι χαρακτήρες και τα άλλα αντικείμενα. Ο έλεγχος είναι πολύ απλός αλλά παράξενος. Οπως βλέπετε στη φωτογραφία δεν υπάρχει μοχλός αλλά ένα κουμπί που κινείται κυκλικά ελέγχοντας το sprite στην οθόνη. Σίγουρα αυτό που εντυπωσιάζει σε αυτά τα μηχανήματα είναι το μέγεθος και η ποιότητά τους. Ο χρόνος (και η τιμή) που θα έρθουν και στην Ελλάδα είναι άγνωστος.

ΑΠΟΝΟΜΕΣ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

Οι απονομές βραβείων για τα παιχνίδια που ξεχώρισαν στο διάστημα 1989 – 1990 έγιναν στην Αγγλία. Η Psygnosis και η US Gold κέρδισαν από τέσσερα βραβεία η κάθε μία. Η US GOLD τα κέρδισε όλα σε ένα παιχνίδι με το Indiana Jones The Adventure, που ανακηρύχθηκε καλύτερο adventure, καλύτερο packaging, καλύτερο foreign παιχνίδι, όπως και βραβείο για την πειστικότερη μεταφορά έργου σε παιχνίδι. Η Psygnosis αντίστοιχα κέρδισε την καλύτερη παρουσία με το Stryx σε Psyclapse επίπεδα και καλύτερο ήχο, ρεαλιστικότητα και animation για το Shadow Of The Beast.

Δεύτερη στην σειρά βγήκε η OCEAN με την IMAGEWORKS. Η OCEAN ήταν το Software House του χρόνου με το F29 Retaliator ως καλύτερος εξομοιωτής, και το The Lost Patrol με τα καλύτερα γραφικά, μην ξεχνάτε ότι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα. Από την Imageworks το Interphase βγήκε καλύτερο 3D Game, και το X enon II ως το καλύτερο Shoot'em up, επίσης το Chaos Strikes Back επειδή ήταν γενικά σε πολύ καλά επίπεδα. Η Cinemaware πήρε βραβείο με το It Game From The Desert ως καλύτερο arcade adventure. Η Domark με το Hard Drivin' κέρδισε βραβείο για καλύτερο arcade adaption.

Καλύτερη ομάδα προγραμματιστών αναδείχτηκε αυτή της Delphine με το Future Wars που κέρδισε βραβείο για καλύτερο γαλλικό παιχνίδι και adventure.

ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ

Αν είστε κάτοχοι των Flight Simulator II, Jet ή UFO μπορείτε με ένα νέο πρόγραμμα από την Sublogic να εξερευνήσετε τροπικά νησιά και να ζήσετε πρωτόγνωρες περιπέτειες. Η δισκέτα αυτή περιέχει τον χάρτη από μια ομάδα νησιών που απαρτίζεται από την Honolulu, Oyhy και Hawaii. Το τελευταίο νησί είναι τεράστιο (400 μίλια) και περιλαμβάνει 30 αεροδρόμια με διαφορετικές συνθήκες το κάθε ένα. Αυτή η δισκέτα προσφέρει την πρώτη adventure περιπέτεια. Σε αυτή πρέπει να βρείτε το χαμένο διαμάντι της θεότητας Onirer. Θα σας βοηθήσει η διάταξη μερικών βράχων από ψηλά που έχουν παράξενο σχήμα. Όταν επισημάνετε την περιοχή που βρίσκεται θα δείτε το διαμάντι, αν κατεβείτε χαμηλά και οι καιρικές συνθήκες το επιτρέπουν. Αν κάνετε κάποιο λάθος δεν θα βρείτε ποτέ τον σωστό δρόμο για να γυρίσετε πίσω. Η τιμή του είναι γύρω στις 30 λίρες και πρέπει να έχετε ένα από τα τρία simulators για να λειτουργήσει.

ΕΝΑ DESKTOP ΣΤΑ ΜΕΤΡΑ ΣΑΣ

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Σίγουρα οι περισσότεροι από εσάς τους ST users, θα έχετε προσέξει ότι σε κάποιες δισκέτες σας υπάρχει ένα αρχείο που λέγεται DESKTOP.INF. Ίσως μάλιστα αρκετοί να ξέρετε και σε τι χρησιμεύει. Πόσοι όμως γνωρίζουν πραγματικά όλες τις λειτουργίες που εξυπηρετεί και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να τις επηρεάσει ο χρήστης;

Στο άρθρο αυτό θα προσπαθήσω να εξηγήσεω στους αρχάριους τη σκοπιμότητα ύπαρξης αυτού του σημαντικού αρχείου και για τους πιο ανήσυχους και προχωρημένους, θα δώσω μερικές χρήσιμες συμβουλές για το πώς μπορούν να δημιουργήσουν μερικά αξιοπρόσεκτα αλλά και αστεία αποτελέσματα. Ακολουθήστε με λοιπόν για να κάνουμε μαζί μερικά βήματα στον κόσμο του ST desktop που ίσως σας κρύβει περισσότερα απ' όσα νομίζετε.

Πάρτε μία δισκέτα που δεν περιέχει το αρχείο DESKTOP.INF, βάλτε την στο drive και ανοίξτε τον ST σας. Η γνώριμη οθόνη που αντικρύζετε περιλαμβάνει τα εικονίδια (icons) των drives A και B και το icon του trash. Κάντε double click στο A για να εμφανιστεί το παράθυρο με το directory και «παίξτε» λίγο μαζί του (αλλάξτε του σχήμα, θέση, τρόπο ταξινόμησης αρχείων κ.λπ.). Μετά πηγαίνετε στο μενού Options και επιλέξτε Save Desktop (φροντίστε να μην είναι προστατευμένη η δισκέτα). Όπως μπορείτε να δείτε έχει δημιουργηθεί ένα αρχείο με το όνομα DESKTOP.INF. Κάντε αμέσως reset. Θα δείτε ότι τώρα το παράθυρο ανοίγει αυτόματα και μάλιστα στη θέση που το είχατε βάλει, με το ίδιο μέγεθος κ.λπ. Όπως αντιλαμβάνεστε στο αρχείο μας αποθηκεύονται πληροφορίες που σχετίζονται άμεσα με την παρουσίαση του desktop και φορτώνονται στη μνήμη κάθε φορά που ανοίγετε τον ST ή κάνετε reset.

Καιρός όμως είναι να δούμε πού και πώς κωδικοποιούνται οι πληροφορίες αυτές. Το μόνο που χρειάζεστε είναι ένας οποιοσδήποτε απλός ASCII editor (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κι έναν επεξεργαστή κειμένου αλλά προσέξτε να μην είστε σε WP mode). Τρέξτε τον και φορτώστε το DESKTOP. INF - ποιό άλλο; Τα περιεχόμενα του αρχείου είναι τα παρακάτω:

```
1  #a000000
2  #b000000
3  #c7770007000600070055200505552220770557075055507703111103
4  #d
5  #E 1B 03
6  #W 00 00 0A 04 43 10 08 A:\*.*@
7  #W 00 00 0D 08 2A 0B 00 @
8  #W 00 00 0E 09 2A 0B 00 @
9  #W 00 00 0F 0A 2A 0B 00 @
10 #M 00 00 00 FF A FLOPPY DISK@ @
11 #M 00 01 00 FF B FLOPPY DISK@ @
12 #T 00 06 02 FF   TRASH@ @
13 #F FF 04     @ *.* @
14 #F FF 01     @ *.* @
15 #G 03 FF     *.APP@ @
16 #G 03 FF     *.PRG@ @
17 #F 03 04     *.TOS@ @
18 #P 03 04     *.TTP@ @
```

Μην τρομάζετε από την κρυπτογραφική μορφή του. Θα διαλευκάνουμε αμέσως τους μυστήριους κωδικούς. Καταρχήν βλέπουμε ότι κάθε γραμμή αρχίζει με το σύμβολο # που ακολουθείται από ένα γράμμα-σύμβολο. Ας δούμε τι σημαίνει κάθε μία από τις γραμμές αυτές.

Η γραμμη 1 καθορίζει τις έξι παραμέτρους που αφορούν την σειριακή θύρα (RS-232). Από αριστερά προς τα δεξιά έχουμε: Επικοινωνία duplex (0=Full 1=Half), ταχύτητα μετάδοσης σε baud (0=9600 1=4800 2=1200 3=300), parity (0=None 1=Odd 2=Even), bits (0=8 1=7 2=6 3=5), Rts/Xon (0=Off/Off 1=Off/On 2=On/Off 3=On/On), bit8 (0=On 1=Off).

Η γραμμή 2 αφορά τον εκτυπωτή. Η σημασία των αριθμών έχει ως εξής: Τύπος εκτυπωτή (0=dot matrix 0=daisywheel), χρώμα (0=ασπρόμαυρος 1=έγχρωμος), dots (0=1280 1=960), ποιότητα εκτύπωσης (0=draft 1=NLW, θύρα σύνδεσης (0=παράλληλη 1=σειριακή), τύπος χαρτιού (0=συνεχές 1=απλό φύλλο).

Η γραμμή 3 είναι κάπως πιο πολύπλοκη. Αγνοώντας προσωρινά τα επτά τελευταία ψηφία, χωρίζουμε τα υπόλοιπα σε 16 τριάδες. Κάθε τριάδα αντιπροσωπεύει ένα χρώμα (π.χ. η πρώτη 777 είναι το άσπρο). θυμηθείτε ότι ο ST έχει 16 καταχωρητές χρωμάτων (palette registers). Τα επτά ψηφία που αφήσαμε έχουν την παρακάτω σημασία (πάντα από αριστερά προς τα δεξιά): Ταχύτητα ποντικιού (0-4), ήχος πλήκτρων (0=Off 1=On), χρόνος έναρξης αυτόματης επανάληψης πλήκτρων (δύο ψηφία),

ρυθμός αυτόματης επανάληψης (δύο ψηφία). Να σημειώσουμε εδώ ότι όλες τις παραπάνω παραμέτρους μπορείτε να τις αλλάξετε και να τις ενεργοποιήσετε από τα γνωστά σας accessories.

Η τέταρτη γραμμή είναι κενή και περνάμε στην πέμπτη, όπου το E σημαίνει Extras. Περιέχει δύο bytes σε δεκαεξαδική μορφή. Το πρώτο ενσωματώνει αρκετές πληροφορίες που εξαρτώνται από τα επιμέρους bits. Αναλυτικά: Τα bits 0-2 δεν χρησιμοποιούνται (ίσως να βρουν κάποια χρήση στο νέο λειτουργικό σύστημα που έχουν τα STE), το 3 αφορά την επιβεβαίωση του delete (0=No 1=Yes), τα 5-6 σχετίζονται με το sorting των αρχείων (00=αλφαβητικά 01=χρονολογικά 10=κατά μέγεθος 11=σύμφωνα με τον τύπο) και τέλος το bit 7 καθορίζει πώς θα εμφανίζονται τα αρχεία (0=icons 1=text). Υπενθυμίζω ότι τα bits αριθμούνται αρχίζοντας από δεξιά. Δηλαδή το bit 7 είναι το αριστερότερο και πιο σημαντικό bit. Όσο για το δεύτερο byte, δηλώνει την ανάλυση (1=low 2=medium 3=high).

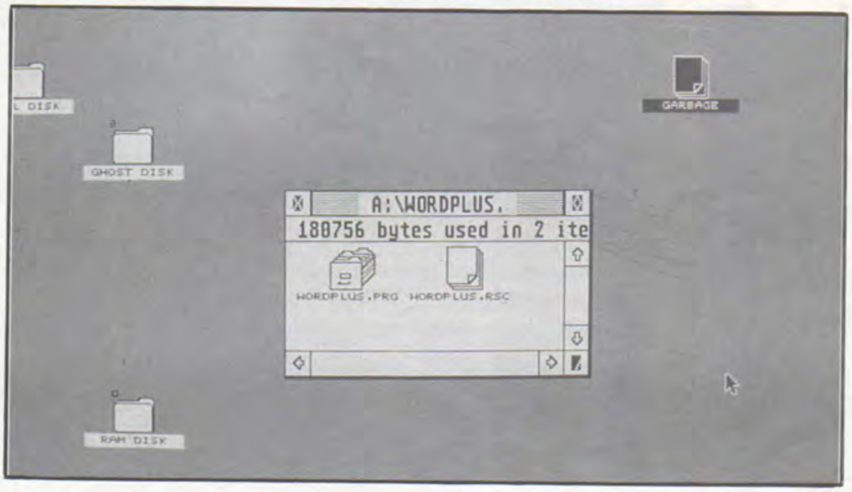
Οι επόμενες τέσσερις γραμμές (6-9) περιγράφουν τα παράθυρα που θα εμφανιστούν στην οθόνη σας και μοιάζουν πολύ μεταξύ τους, γι' αυτό αρκεί να περιγράψουμε μία μόνο. Οι δύο πρώτοι αριθμοί δηλώνουν τη θέση της οριζόντιας και κάθετης scroll bar αντίστοιχα.

Οι δύο επόμενοι αριθμοί είναι οι συντεταγμένες της πάνω αριστερής γωνίας του παραθύρου, ενώ οι άλλοι δύο εκφράζουν το πλάτος και το ύψος. Ο έβδομος αριθμός δεν φαίνεται να κάνει τίποτα και ακολουθεί το όνομα του παραθύρου (περισσότερα γι' αυτό στη συνέχεια).

Πρέπει να σημειώσουμε ότι η συντεταγμένη X καθώς και το πλάτος του παραθύρου, αν πολλαπλασιαστεί με 8 δίνει τον αληθινό αριθμό σε pixels. Το ίδιο ισχύει για το Y και το ύψος αλλά εδώ πρέπει να πολλαπλασιάσετε με 16 για high resolution.

Αυτό εξηγεί γιατί δεν μπορείτε να τοποθετήσετε τα παράθυρα με ακρίβεια ενός pixel αλλά οκτώ.

Οι γραμμές 10 και 11 περιγράφουν τα drive icons που θα εμφανιστούν στην οθόνη. Η πρώτη παράμετρος είναι η συντεταγμένη X (που αν πολλαπλασιαστεί με 80 δίνει τον αριθμό των pixels) και η δεύτερη είναι η συντεταγμένη Y (εδώ αν θέλετε πάλι τα pixels πρέπει να πολλαπλασιάσετε με 40 για μονόχρωμη οθόνη και με 20 για έγχρωμη και να προσθέσετε 20 ακόμη). Δώστε προσοχή στον



τρίτο αριθμό που κωδικοποιεί την εικόνα που θα παρουσιαστεί (00=drive 01=folder 02=trash 03=program 04=file). Αλλάζοντας τον αριθμό αυτό μπορείτε να κάνετε τα drives σας να εμφανίζονται με το icon ενός φακέλλου ή ενός αρχείου ! Ο τελευταίος αριθμός έχει άγνωστη λειτουργία, ενώ ακολουθεί ο identifier και η ονομασία του drive. Βέβαια, αν υπάρχουν κι άλλα drives π.χ. σκληρός δίσκος, ram disk κ.τ.λ. θα υπάρχουν και οι αντίστοιχες επιπλέον γραμμές (γι' αυτό και το μέγεθος του DESKTOP.INF δεν είναι σταθερό). Όπως καταλαβαίνετε εδώ μπορείτε να γράψετε οτιδήποτε, ακόμα και στα ελληνικά! Να σας επισημάνω ότι όλοι οι αριθμοί που αναφέρονται είναι στο δεκαεξαδικό σύστημα αριθμησης. Επίσης, η γραμμή 12 που περιγράφει το trash είναι παρόμοια.

Θα αφήσουμε τις γραμμές 13 και 14 για το τέλος και περνάμε στις 15 και 16 που αναφέρονται στις εφαρμογές του GEM. Ο πρώτος αριθμός είναι ο τύπος του icon και ο δεύτερος ($FF) σημαίνει ότι το πρόγραμμα χρησιμοποιεί το AES (ένα υποσύστημα του GEM στο οποίο θα αναφερθώ λεπτομερώς σε επόμενα άρθρα). Κατόπιν υπάρχουν οι extensions, οι καταλήξεις δηλαδή των εκτελέσιμων GEM αρχείων, που στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι APP και PRG. Μπορείτε να προσθέσετε δικές σας γραμμές με καταλήξεις καταλήξεις σε όλα τα αρχεία σας περιμένοντας να τρέξουν, γιατί θα απογοητευτείτε! Μόνο με εκτελέσιμα αρχεία (με προγράμματα δηλαδή), μπορείτε να πειραματιστείτε. Οι γραμμές 17 και 18 είναι ακριβώς ίδιες με τη μόνη διαφορά ότι αναφέρονται σε εφαρμογές που χρησιμοποιούν το GEMDOS και το TOS.

Ας επιστρέψουμε στις γραμμές 13-14 για να δούμε μερικά ενδιαφέροντα τρυκ που μπορείτε να κάνετε. Σβήνοντας την πρώτη γραμμή, μόνο φάκελοι και προγράμματα θα εμφανίζονται στο directory. Σβήνοντας τη δεύτερη, θα φαίνονται μόνο απλά αρχεία και προγράμματα. Τέλος, αν τις σβήσετε και τις δύο θα μείνουν τα ... προγράμματα!

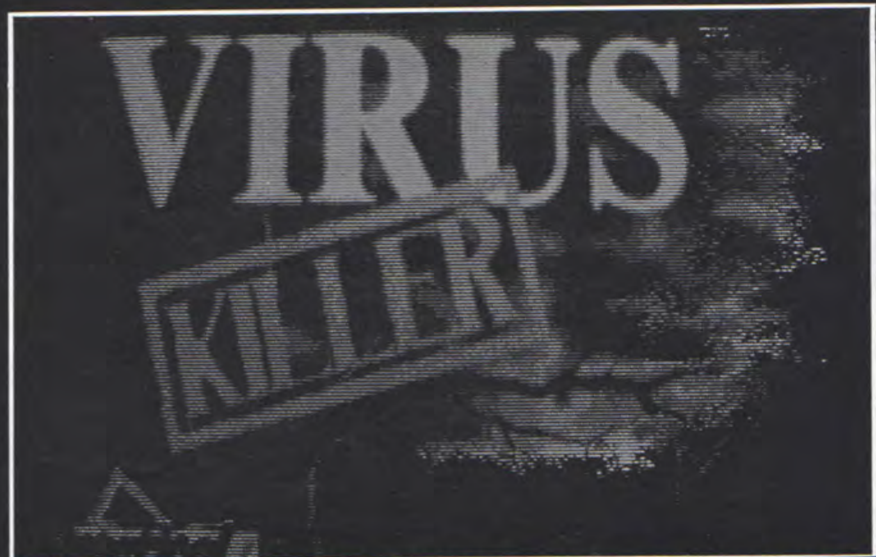
Και μερικά κόλπα ακόμα: στις γραμμές των παραθύρων (6-9) μπορείτε να καθορίσετε εσείς ποιά αρχεία θα εμφανίζονται. Για παράδειγμα, αν το A:*.ACCθα φαίνονται μόνο τα accessories, αν το αλλάξετε σε A:\TEMPUS.* θα φαίνονται μόνο τα αρχεία έχουν το όνομα TEMPUS και οποιαδήποτε κατάληξη, ενώ αν το αλλάξετε σε A:\BOLO.PRG, μόνο το BOLO. PRG θα εμφανίζεται στο directory!!

Τώρα λοιπόν είστε έτοιμοι να κάνετε τις δικές σας διαφοροποιήσεις και να φτιάξετε ένα δικό σας desktop όπως εσείς το θέλετε. Αν ο υπολογιστής αρνείται να ξεκινήσει, μην ανησυχήσετε. Απλά προσπαθήστε πάλι με μεγαλύτερη προσοχή και υπομονή, γιατί θα έχετε κάνει κάποιο λάθος. Να θυμάστε ότι η σύνταξη του αρχείου είναι πολύ αυστηρή και ένα κενό παραπάνω ή παρακάτω μπορεί να είναι μοιραίο.

Σας αφήνω με τη σιγουριά ότι γυρίζοντας τη σελίδα αυτή έχετε μάθει κάτι παραπάνω για τον αγαπημένο σας ST και αν έχετε κάποιο πρόβλημα ή απορία σχετικά με οποιοδήποτε θέμα, είμαι εδώ για να σας βοηθήσω.

KILLER VIRUS

ΙΣΩΣ ΤΟ ΠΙΟ ΚΑΥΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΠΟΥ ΑΠΑΣΧΟΛΕΙ ΟΣΟΥΣ ΑΣΧΟΛΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ, ΕΙΝΑΙ Η ΠΡΟΣΒΟΛΗ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ ΑΠΟ «ΙΟΥΣ» (VIRUSES). ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΟΙΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΗΔΗ ΘΟΡΥΒΗΘΕΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ, ΜΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΕΧΕΙ ΠΑΡΕΙ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΕΣ, ΘΑ ΛΕΓΑΜΕ, ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΥΡΙΩΣ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΑΝΕΞΕΛΕΓΚΤΗΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗΣ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ. ΟΣΟΙ ΕΧΟΥΝ ΓΕΥΤΕΙ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΙΑΣ «ΕΠΙΣΚΕΨΗΣ» ΙΟΥ ΣΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ ΤΟΥΣ, ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ΠΟΣΟ ΠΟΛΥΤΙΜΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΠΟΙΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΒΟΗΘΟΥΝ ΣΤΟΝ ΕΝΤΟΠΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΞΟΝΤΩΣΗ ΤΩΝ ΙΩΝ. ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΥΤΑ ΒΕΒΑΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΛΛΑ ΑΠΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΓΝΩΣΤΑ ΣΑΝ VIRUS KILLERS. ΕΝΑΝ ΑΠ' ΑΥΤΟΥΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΣΤΟ ΣΗΜΕΡΙΝΟ ΑΡΘΡΟ, ΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΗΣ AMIGA, ΤΟΥ ST ΚΑΙ ΤΩΝ PC COMPATIBLES, ΑΥΤΟΥΣ ΔΗΛΑΔΗ ΠΟΥ ΠΛΗΤΤΟΝΤΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠ' ΟΛΟΥΣ.



ΤΩΝ Μ. ΜΟΥΣΤΑΚΑ – Μ. ΤΣΙΑΚΑΛΟΥ

AMIGA VERSION

Ενα χρόνιο πρόβλημα το οποίο απασχολεί τους περισσότερους ή ακόμα και σχεδόν όλους τους users μιας Amiga, μικρούς και μεγάλους, είναι τα διάφορα viruses που κυκλοφορούν στις δισκέτες και που σαν μόνο σκοπό έχουν την εξόντωση του προγράμματος που με κόπο εσείς φτιάχνατε τους προηγούμενους 6 μήνες, χωρίς καν να έχετε προλάβει να κάνει μία κόπια. Ιδιαιτέρως όταν αυτό το πρόγραμμα είναι το file που περιέχει το review για το τελευταίο τεύχος και ανακαλύπτετε ότι δεν τρέχει την τελευταία μέρα πριν τη παράδοση χωρίς να έχετε προλάβει να το τυπώσετε. Εχοντας όλα αυτά στο μυαλό καθώς και τη φράση «απολύεσαι», σίγουρα αποφασίζετε να βρείτε κάποιο virus killer με σκοπό να εξαφανίσετε από τα tracks των δισκετών σας αυτά τα μικρα και απαίσια προγράμματα...

Τόσο καιρό, ο καθένας αν έψαχνε θα έβρισκε σε utility disks κάποια μεμονωμένα killers τα οποία ήταν για κάποιο ορισμένο virus. Ετσι αναγκαστικά έπρεπε να κρατάτε όλες αυτές τις δισκέττες με τα άχρηστα υπόλοιπα utilities μόνο και μόνο για κάποιο πρόγραμμα μεγέθους 12 Kb. Οι προγραμματιστές των εταιρειών όμως βλέποντας όλα αυτά, δεν φαίνονταν να ενδιαφέρονται και τόσο. Παρόλα αυτά, να ξαφνικά στις βιτρίνες των μαγαζιών μιά δισκέτ-τα που έγραφε Virus killer. Ολοι φυσικά θα παραξενεύτηκαν νομίζοντας ότι θα ήταν κάποιο νέο παιχνίδι. Κοιτώντας όμως προσεκτικά στο πίσω μέρος θα έβλεπαν ότι πράγματι ήταν ένα νέο virus killer από μιά εταιρεία, πρωτότυπο. Μάλιστα πρωτότυπο. Επιτέλους, η λύση στο πρόβλημα του Amiga user.

Ας δούμε όμως πραγματικά αυτή την ευχάριστη παρουσία. Ισως το μοναδικό Virus killer που βλέπουμε πρωτότυπο στην Ελλάδα και μάλιστα για Amiga. Το πρώτο πράγμα που παρατήρησα φορτώνοντας το πρόγραμμα ήταν ότι η ίδια η δισκέττα είχε virus: Αν είναι δυνατόν η δισκέττα με τα virus killer να έχει virus. Τέλος πάντων, αφού το έστειλα μιά βόλτα στο υπερπέραν συνέχισα με το φόρτωμα. Το δεύτερο πράγμα που με εντυπωσίασε ήταν το πόσο άδεια ήταν η δισκέττα. Μόνο η μισή δισκέττα περιείχε το πρόγραμμα. Μετά άλλο ένα αξιοσημείωτο που παρατηρήσα ήταν η απλοτητά του. Ενα μόνο παράθυρο μόνο με τις ενδείξεις για τη δισκέττα και ένα menu στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης με τις επιλογές.

Παραξενεύτηκα. Αν ήταν δυνατό αυτό το πρόγραμμα να κάνει ότι έγραφε πάνω στο κουτί του, δηλαδή ότι βρίσκει όλα τα viruses, μαθαίνει τα καινούρια, επιδιορθώνει τα χαλασμένα tracks της δισκέττας και εξοντώνει πάνω από 30 διαφορετικά μικρόβια (από sca και lamer extraminator μέχρι γρίππη και απλό κρυολόγημα)!

Να ρίξουμε όμως μιά ματιά και στο ίδιο το πρόγραμμα και τη λειτουργία του. Αμέσως μόλις φορτώνει ελέγχει για το αν υπάρχει virus στη μνήμη και αν ναι σας ζητάει αν θέλετε να το καθαρίσει. Στη συνέχεια βάζοντας του μία δισκέττα μέσα ελέγχει αν υπάρχει κάποιο virus στο bootblock της ή αν αυτό ειναι περίεργο, γιατί υπάρχουν μερικά μικρόβια που μπορείς να τα αναγνωρίσεις μόνο από τη μορφή του bootblock γιατι πολλές φορές αλλάζουν τη μορφή για να μην το κατα-

λαβαίνει το πρόγραμμα. Έτσι η ίδια η δισκέττα έχει ένα κατάλογο από bootblock 30 και πάνω διαφορετικών viruses έτσι ώστε να τα αναγνωρίσετε και εσείς οι ίδιοι, αφού αν είναι παραλαγμένοι το πρόγραμμα θα σας ειδοποιήσει ότι απλώς διαπιστώνει κάποιο περίεργο bootblock χωρίς να τον αναγνωρίζει σαν ιό.

Το καλό εδώ είναι ότι μπορείτε να τυπώσετε το bootblock ή ακόμα και να το σώσετε στη δισκέττα με το killer έτσι ώστε αν δει κάτι παρόμοιο την άλλη φορά να το αναγνωρίσει. Ετσι συνεχώς το πρόγραμμα θα ενημερώνεται και όσο πάει θα γίνεται και αλάνθαστο και θα ανακαλύπτει και το παραμικρό ιο. Βέβαια όμως σε μερικά προγράμματα πρέπει να προσέχετε γιατί συμβαίνει πολλές φορές κάποιο περίεργο bootblock να είναι κάποιο κλείδωμα που αν το καταστρέψετε χαλάτε το ίδιο το πρόγραμμα. Επίσης προσέξτε γιατί μπορείτε ακόμα να εισάγετε εσείς σε κάποια δισκέττα κάποιο από τα virus που έχει η Database (χε χε σκέφτεστε ότι και εγώ;) έτσι ώστε να προξενήσετε ζημιά από μόνοι σας. Πάντως το virus killer από την Rractical πέρασε τα τεστ και καθάρισε τις δισκέττες μου από όλα τα viruses. Και μόνο το γεγονός ότι μπορεί να μαθαίνει και για τα καινούρια μικρόβια που βγαίνουν, καθώς και το ότι είναι για όλα σχεδόν τα viruses που υπάρχουν αυτή τη στιγμή, το κάνει από τα καλύτερα στο είδος του. Αν έχετε λοιπόν κουραστεί να βλέπετε αυτό το software error σε κάθε δισκέττα σας αγοράστε το και αποχαιρετήστε τα μικρόβια που τόσο καιρό σας ταλαιπωρούσαν.

PC VERSION

Το νέο πακέτο προστασίας για τους ιούς ήρθε στην ελληνικη αγορά από την Practical. Ο νέος λοιπόν αυτός «virus killer» όπως ονομάζεται μπορεί να χαρακτηριστεί ως το πρώτο έξυπνο πολυπρόγραμμα αντιμετώπισης των ιων. Και αυτό γιατί είναι το μόνο πρόγραμμα ως τώρα που όχι μονο μπορεί και αντιμετωπιζει όλους τους υπάρχοντες ιούς (15!), αλλά μπορεί να μαθαίνει και να αντιμετωπίζει αποτελεσματικά όλους τους καινουργιους που θα ανακαλύπτει. Κάτι δηλαδή που του δίνει μιά πολύ μεγάλη διάρκεια ενεργής ζωής. Ενα άλλο μεγάλο πεονέκτημα του virus killer είναι το ότι σαν πακέτο είναι πλήρως ολοκληρωμένο. Περιλαμβάνει δηλαδή, εκτός από αναγνωριση και διόρθωση μολυσμένων δίσκων, πολλές άλλες λειτουργίες όπως: Ανάλυση των δεδομένων του ιού, καταχώρηση των νέων ιών, καταχώρηση των boot sectors των δίσκων σας αλλά και των λοιπών στοιχείων αν χρειαστεί να τα διορθώσετε, έλεγχος των αρχειων ένα προς ένα και δυνατότητα να θέσετε το σκληρό δίσκο σε κατάσταση write-protect! Παρά την πολυπλοκοτητά του, το πρόγραμμα είναι αρκετά φιλικό και δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα στο χειρισμό του. Μετά το φόρτωμα βρίσκεστε στο κύριο μενού, ενώ η οθόνη σας χωρίζεται σε 4 «παράθυρα».

Το πρώτο σας πληροφορεί για την τρέχουσα κατάσταση εργασίας (μνήμη, δίσκος, είδος ιού που βρέθηκε). Στο δεύτερο μπορείτε να επιλεξετε ένα διαφορετικό drive, ενώ στο τρίτο βλέπετε τα περιεχόμενα του boot sector και κάποια μηνύματα για την κατάστασή του. Τέλος το τέταρτο και σπουδαιότερο παράθυρc δίνει τις κυριότερες επιλογές του προγράμματος:

SEARCH - μπορείτε να ψάξετε και να επιλέξετε ποιόν ιό θα εξοντώσετε.

EDIT DBASE - επεξεργάζεστε και διορθώνετε τα μολυσμενα αρχεία.

SAVE - σώζετε τα διορθωμένα αρχεία στο δίσκο

TERMINATE - καταστρέφετε τον ιό

UTILITIES - ελέγχετε μια σειρά από δευτερεύουσες λειτουργίες όπως: έλεγχος κάποιου μεμονωμένου αρχείου ή sector, write protection του σκληρού δίσκου, δημιουργία προειδοποιητικού αρχείου. Μπορείτε ακόμα να δείτε τις οδηγίες (που είναι πολύ αναλυτικές) και να τυπώσετε τα δατα κάποιου ιού.

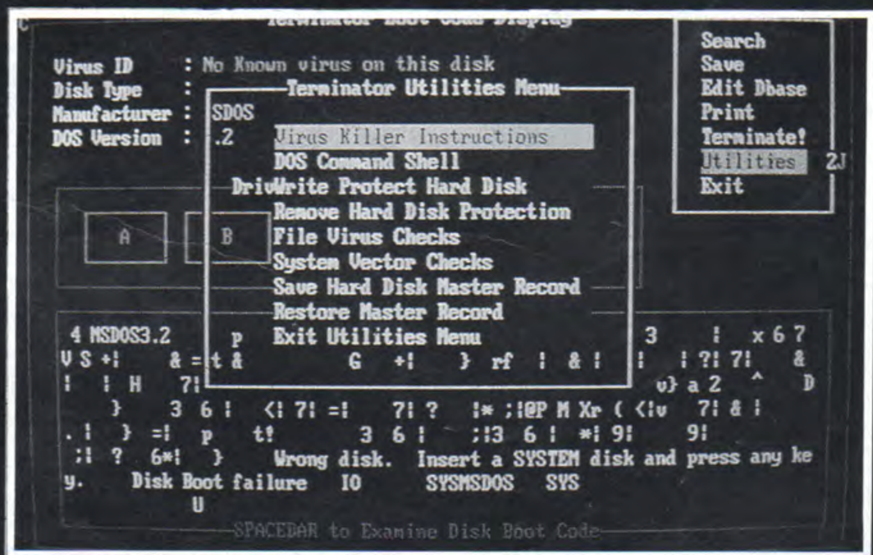
Γενικά, το πρόγραμμα εντυπωσιάζει με τις ικανότητές του και είναι ότι πιο τελειο υπάρχει μέχρι σήμερα στον πόλεμο κατά των ιών.

ATARI ST VERSION

Εδώ απλά να πούμε οτι συγγραφέας του προγράμματος είναι ο γνωστός ολλανδός ST user Richard Karsmakers, που έχει δώσει στον killer τη δυνατότητα να αναγνωρίζει τους παρακάτω ιούς: Signum/BPL, Mad Virus, Mutant Signum/BPL, ACA, Frezze, CT, Maulwurf 1, Bayerishe Hacker Post, LAB, FAT, Ghost/Mouse, 5th Generation, Oli, Kobold 2, Muta antivirus, Milzbrand, Virus construction set 2, ULURU, Papa & Garfield.

Η δισκέτα περιέχει ένα καταπληκτικό manual που περιγράφει κάθε ιό αναλυτικά, καθώς επίσης και τη λειτουργία του killer. Κλείνοντας, να προσθέσουμε ότι το πρόγραμμα μπορείτε να το χειριστείτε μέσα από μια σειρά απλών επιλογών που ουσιαστικά σας καθοδηγούν από μόνες τους.

Ελπίζουμε, οτι συμβάλαμε λίγο στη καταπολέμηση της μάστιγας των ιών και θα επανέλθουμε στο ενδιαφέρον αυτό θέμα σε κάποιο από τα προσεχή τεύχη μας.



ΠΑΡΑΛΙΓΟ ΚΑΙ... BLITTER

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Η BASIC των AMSTRAD CPC ήταν (και είναι) μια από τις πιο προσεγμένες και ισχυρές BASIC της κατηγορία τους. Εκτός των άλλων λοιπόν μπορείτε να φτάσετε μέχρι τα έγκατα του μηχανήματος, και να γαργαλήσετε τα τσιπάκια του AMSTRAD. Το πρόγραμμα που ακολουθεί χρησιμοποιεί τις κλήσεις του CRTC HD 6845 CHIP, για να αξιοποιήσει το HARDWARE SCROLLING ολόκληρης της οθόνης.

Στην αρχή γεμίζει την οθόνη με έναν χαρακτήρα και προκαλεί σεισμό, ενώ πατώντας το FIRE παίρνετε τον έλεγχο της οθόνης με το JOYSTICK σε ένα SCROLLING τεσσάρων κατευθύνσεων, με μεγάλη ταχύτητα (απ' όπου προέρχεται και το FLICKERING). Ίσως να φαινόταν καλύτερα αν βάζατε την εντολή FRAME κάπου στις γραμμές 160 – 190 – όπου γίνεται ο έλεγχος με το JOYSTICK – ίσως όμως και να είναι χειρότερα.

Η γραμμή 50 φτιάχνει την αρχική οθόνη, οι γραμμές 90 – 120 το σεισμό. Εάν θέλετε να φορτώστε κάποια δική σας οθόνη που φτιάξατε με σχεδιαστικό πρόγραμμα ή οποιαδήποτε εισαγωγική οθόνη ενός GAME αντικαταστήστε την γραμμή 50 με LOAD "NAME", & C000 και θα έχετε μια οθόνη στα χέρια σας για να παιδέψετε με το πρόγραμμα.

Το πρόγραμμα τρέχει κανονικά και στα τρία MODE γραφικών του AMSTRAD, ενώ οι τιμές που χρησιμοποιούν οι μεταβλητές K (1 – 38) και N (1 – 63) είναι οι οριακές.

Τέλος για τους γνώστες της γλώσσας μηχανής θυμίζουμε την κληση & BC50 για SCROLLING σε τμήματα της οθόνης.

Αυτά για τώρα, πληκτρολογήστε το LISTING και VIVA AMSTRAD!

LISTING

```
  5 REM SCREEN SCROLLER FOR
CPC
 10 MODE 1
 20 INPUT "GIVE MODE NUMBER", M
 30 IF M=0 THEN D=500 ELSE IF
M=1 THEN D=1000 ELSE IF M=2
THEN D=2000
 40 MODE M
 50 FOR A=1 TO D: CALL & BB5D,
250: NEXT A
 60 B=55: C=1: N=45: K=30
 70 OUT & BCOO, 2
 80 OUT & BDOO, N+0.5
 90 OUT & BCOO, 7: OUT & BDOO,
K+0.5: FOR A=1 TO B: NEXT A
100 FRAME
110 OUT & BCOO, 2:OUT & BDOO,
N-0.5: FOR A=1 TO B: NEXT A
120 OUT & BCOO, 7:OUT & BDOO,
K-0.5: FOR A=1 TO B: NEXT A
130 IF JOY (0) = 16 THEN GO TO 140
ELSE 70
140 OUT & BCOO, 2:OUT & BDOO, N:
OUT & BCOO, 7:OUT & BDOO, K
150 FOR A=1 TO 25: FRAME: NEXT A
155 REM USE JOYSTICK TO SCROLL
SCREEN
160 IF JOY (O)= 4 THEN OUT & BCOO,
2: OUT & BDOO, N: N=N+C
170 IF JOY (O)= 8 THEN OUT & BCOO,
2: OUT & BDOO, N:N=N-C
180 IF JOY (O)=1 THEN OUT & BCOO,
7: OUT & BDOO, K:K=K+C
190 IF JOY (O)=2 THEN OUT & BCOO,
7: OUT & BDOO, K:K=K-C
200 IF K>38 THEN K=1 ELSE IF K<1
THEN K=38
210 IF N>63 THEN N=1 ELSE IF N<1
THEN N=63
220 IF JOY (O)=16 THEN GO TO 70
ELSE GO TO 160
```



ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΜΑΓΟΙ

Το USER ενδιαφέρεται να συνεργαστεί με οποιονδήποτε νομίζει ότι είναι σπεσιαλίστας σε κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο.

Ξέρετε και το πιο κρυφό bit του υπολογιστή σας,
Είστε ειδικοί σε adventures, tips ή επεμβάσεις;
Παίζετε στα δάκτυλα τις γλώσσες προγραμματισμού;
Έχετε επαρκή ενημέρωση σε θέματα υπολογιστών;

Αν μπορείτε να απαντήσετε ΝΑΙ σε κάποια από τις παραπάνω ερωτήσεις και συγχρόνως διαθέτετε ευχέρεια σύνταξης κειμένων, επικοινωνήστε μαζί μας. Θα σας δώσουμε τη δυνατότητα να μεταδώσετε τις γνώσεις σας σε όλους τους αναγνώστες του USER!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΤΩΡΑ!

FATAL ERROR

TRY AGAIN



Το να είσαι Έλληνας μπορεί να θεωρηθεί πλεονέκτημα ή και μειονέκτημα. Αναλόγως το μέτρο σύγκρισης. Δηλαδή αν για παράδειγμα συγκρίνεις το **επίπεδο γνώσεων πληροφορικής** της Ελλάδας με αυτό της υπόλοιπης Ευρώπης είναι σαν να συγκρίνειςlight – pen με coca – cola light. Αυτό είναι φυσικό, αφού η εκπαίδευση πληροφορικής στην τριτοβάθμια εκπαίδευση φτάνει μέχρι τη διαχείριση δίσκου (dir, format κ.τ.λ.). Βέβαια ακόμα και σε αυτό το επίπεδο διδασκαλίας πολλοί μαθητές θα τα έβρισκαν σκούρα... Για παράδειγμα στις τελευταίες πανελλαδικές εξετάσεις όταν ζητήθηκε από τους μαθητές να βρουν τα περιεχόμενα ενός δίσκου πολλοί έκαναν dir στο τελευταίο δίσκο του Νταλάρα. Τα θύματα ήταν πάρα πολλά... δεν μιλάμε βέβαια για τους καθηγητές που έχουν ήδη χάσει όλα τα μαλλιά τους, αλλά για τα άμοιρα τα drives που ξεχείλωσαν από το μέγεθος των δίσκων.

Από την άλλη μεριά όμως υπάρχουν και ενθαρρυντικές παρουσίες στον Ελληνικό χώρο. Πρόσφατα στο **πρώτο διαγωνισμό Ελληνικού software** το πρώτο βραβείο απονεμήθηκε στο νέο – υπερπρόγραμμα – για τα Ελληνικά δεδομένα. Μιλάμε για το παιχνίδι μπουρμπουλήθρας μπουρμπουληθρίτσας (καμία σχέση με το bubble bobble) κατά το οποίο είστε μια φούσκα σ' ένα άδειο δωμάτιο. Η φανταστική πλοκή που το έκανε διάσημο σε ολόκληρη την Ελλάδα εμπνεύστηκε από τα τελευταία, (γνωστά για τα σασπένς τους) έργα του Θ. Αγγελόπουλου. Η μεγάλη εμπορική του επιτυχία οδήγησε στη δημιουργία ενός δεύτερου παιχνιδιού: «χαρούλες στο μπανάκι» στο οποίο έπρεπε μα πλατσουρίζεις στα νερά χωρίς να βρέχεσαι. Βέβαια δεν είχε την ανάλογη εμπορική επιτυχία του πρώτου, αφού κανείς **USER** (ολε) δεν μπόρεσε να περάσει την πρώτη πίστα. Αυτό όμως δεν απογοήτευσε καθόλου τις υπόλοιπες Ελληνικές εταιρίες **software** γιατί είχαν περάσει πολύ μεγαλύτερες αποτυχίες. Συγκεκριμένα, ένα παλιότερο Ελληνικό πρόγραμμα είχε πουλήσει μόνο ένα κομμάτι και αυτό πειρατικό αντίγραφο!



Σε πλήρη αντίθεση με τα ελληνικά δεδομένα, η εξωτερική αγορά φαίνεται πως οργιάζει, ιδίως στον τομέα του hardware. Πρόσφατα ανακοινώθηκε από τους Ιάπωνες κατασκευαστές ένας νέος computer προσαρμοσμένος στα Ιαπωνικά δεδομένα. Το μόνο ελαφρό μειονέκτημα είναι το κάπως μεγάλο πληκτρολόγιο του που αποτελείται από ένα πλήρες σετ AT χαρακτήρων, συν άλλα 24 χιλιάδες πλήκτρα που αντιστοιχούν στα Ιαπωνικά γράμματα. Το manual συνοδεύεται κι από ένα πολύ χρήσιμο οδηγό: **«πως να μάθετε δακτυλογράφηση με τυφλό σύστημα σε 10.000 μαθήματα»,** που αναμένεται να κάνει το σύστημα ανάρπαστο. Κι από την άλλη μεριά του Ατλαντικού όμως ανακοινώθηκαν πρόσφατα από γνωστή αμερικανική εταιρία δύο νέες κάρτες επέκτασης για PC. Πρόκειται για τις VISA και MASTERCARD οι οποίες έχουν την δυνατότητα να απεικονίσουν 64 χρώματα ταυτόχρονα από μια παλέττα 12 χρωμάτων. Τώρα το πως γίνεται αυτό, ένας Θεός το ξέρει. Αλλά αυτό μάλλον δεν ενδιέφερε τους Ευρωπαίους ανταγωνιστές του, που χωρίς να το καλοσκεφτούν απάντησαν αμέσως στην αμερικάνικη πρόκληση με μια νέα κάρτα γραφικών που θα έχει τη φανταστική δυνατότητα να προβάλει στην οθόνη του PC σας 128 χρώματα, ανά δύο ταυτόχρονα!!! (Αχ αυτό το marketing τι κάνει!).



Γενικά, αυτό το ευθυμογράφημα είναι αρκετά καλό και καταφέρνει να ικανοποιήσει τους περισσότερους users. Τα γραφικά και ο ήχος κινούνται σε υψηλά επίπεδα και μερικές φορές ξαφνιάζουν ιδιαίτερα στις προκαταρκτικές οθόνες. Το gameplay είναι δυνατό και σίγουρα θα σας κρατήσει μπροστά στο monitor για πολύ. Και αν εξετάσουμε και την τιμή τότε καταλήγουμε πως αυτό το κομμάτι δεν πρέπει να λείψει από τη συλλογή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	**80%**
ΗΧΟΣ	**82%**
ΚΙΝΗΣΗ	**75%**
ΑΝΤΟΧΗ	**65%**
ΓΕΝΙΚΑ	**75%**

Ενας από τους κύριους λόγους επιτυχίας του IBM PC και των συμβατών με αυτόν υπολογιστών, είναι η ανοιχτή του αρχιτεκτονική, η δυνατότητα δηλαδή να διαμορφώνουμε σαν χρήστες τα ακριβή χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες που επιθυμούμε να διαθέτει ο υπολογιστής μας.

Ετσι, πολύ σύντομα μετά την εμφάνιση των πρώτων IBM PC, άρχισε η διάθεση στην αγορά ενός πλήθους από κάρτες επέκτασης, κατάλληλες για πολλές εξειδικευμένες εφαρμογές, αλλά και για ευρεία και γενική χρήση. Από αυτές τις τελευταίες, μεγάλη διάδοση είχαν οι κάρτες οθόνης, ενώ δημοφιλείς αποδείχτηκαν και οι κάρτες για joysticks, ιδιαίτερα ανάμεσα στους φίλους των παιχνιδιών. Σημαντική διάδοση έχουν και τα «ποντίκια«, είτε στη σειριακή έκδοση είτε όσα ακολουθούν το πρότυπο του Microsoft Bus Mouse. Θα εξετάσουμε με περισσότερη λεπτομέρεια αυτά τα περιφερειακά.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΥΜΒΑΤΟ ΣΑΣ

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

JOYSTICKS

Ας ξεκινήσουμε από τα joysticks, τα χειριστήρια. Ενα από τα πρώτα χειριστήρια που εμφανίστηκαν, αν όχι το πρώτο, ήταν αυτό που πρόσφερε η Atari με το 2600 Game Console της, στα τέλη της δεκαετίας του '70 με αρχές της δεκαετίας του '80. Αυτό ήταν ένα «ψηφιακό» χειριστήριο, με την έννοια ότι μπορούσε να διακρίνει ανάμεσα σε 8 διαφορετικές διευθύνσεις, τις οποίες και μεταβίβαζε στη κεντρική μονάδα. Οπως λοιπόν και αν έστριβε κανείς το χειριστήριο, μόνο προς αυτές τις 8 διευθύνσεις μπορούσε να κατευθυνθεί. Αυτή είναι με απλά λόγια η λειτουργία των ψηφιακών χειριστηρίων: να διαιρούν το σύνολο των δυνατών κινήσεων σε ορισμένες κλάσεις και να αναγνωρίζουν σαν κίνηση «Α» όλες τις κινήσεις που «μοιάζουν αρκετά» με την «Α«. Ο αριθμός των αναγνωρίσιμων κινήσεων είναι συνήθως 8, αλλά τίποτε δεν εμποδίζει να αναγνωρίζονται 12 ή 16 κινήσεις.

Ισως αναρωτηθεί κανείς για το λόγο που επιβάλλει τον περιορισμό των αναγνωρίσιμων κινήσεων από άπειρες θεωρητικά σε περιορισμένο αριθμό, συνήθως 8 όπως είπαμε. Ισως μάλιστα να φαίνεται ότι ο περιορισμός αυτός θα καταστρέφει τη αίσθηση ακρίβειας του χειριστηρίου, αφού η κίνηση που θα αναγνωρίζεται δεν θα είναι πάντα αυτή ακριβώς που είχε γίνει στη πραγματικότητα. Οι σκέψεις αυτές, αν και έχουν κάποια βάση, δεν είναι ορθές. Ο λόγος που επιβάλλει τον περιορισμό των αναγνωρίσιμων κινήσεων είναι καθαρά πρακτικός, γιατί όσο μεγαλώνουν οι κινήσεις, τόσο αυξάνεται η ποσότητα των πληροφοριών που πρέπει να μεταφερθούν στη κεντρική μονάδα επεξεργασίας και τόσο αυξάνεται ο όγκος της επεξεργασίας που είναι απαραίτητη για να αξιοποιηθούν αυτές οι πληροφορίες. Ετσι, γίνεται φανερό ότι ο περιορισμός των αναγνωρίσιμων κινήσεων είναι δικαιολογημένος. Από την άλλη μεριά, ούτε η σκέψη πως η αίσθηση ακρίβειας καταστρέφεται είναι σωστή, γιατί απλά, στις εργασίες στις οποίες συνήθως χρησιμοποιούνται τα χειριστήρια, οι κινήσεις που θέλουμε να κάνουμε στην πραγματικότητα είναι λίγες, ενώ και τα χέρια μας δεν έχουν πάντοτε το χρόνο και την ακρίβεια για να κάνουν σωστά τις κινήσεις που έχουμε υπόψη μας. Ετσι αυτή η «προσέγγιση» των κινήσεων που κάνει το ψηφιακό χειριστήριο, είναι κατά κάποιο τρόπο, η διόρθωση των σφαλμάτων του χεριού μας.

Δεν είναι όμως όλα τα χειριστήρια ψηφιακά. Υπάρχει κι ένας άλλος τύπος χειριστηρίων, τα αναλογικά, τα οποία δεν περιορίζουν -θεωρητικά- τον αριθμό των αναγνωρίσιμων κινήσεων, αλλά μεταβιβάζουν «ακριβώς» την κίνηση που εκτελεί ο χειριστής. Με απλά λόγια, το σήμα που μεταδίδουν δεν έχει στάθμες, αλλά είναι ανάλογο του μεγέθους της κίνησης -εξού και «αναλογικά». Πάλι η Atari με το 2600 παρουσίασε ίσως το πρώτο αναλογικό χειριστήριο: ήταν ένα χειριστήριο-τιμόνι, το οποίο μεταβίβαζε στη κεντρική μονάδα όχι μόνο την κατεύθυνση κίνησης αλλά και το μέγεθός της, πχ. λίγο δεξιά, πολύ αριστερά κτλ.

Μετά την επιτυχία που είχε η παιχνιδομηχανή της Atari, ο τύπος του χειριστηρίου που αυτή εισήγαγε πρώτη καθιερώθηκε και έτσι από τότε όλοι -ή σχεδόν όλοι- οι κατασκευαστές υπολογιστών χρησιμοποιούν, με κάποιες μικροδιαφορές, το πρότυπο του ψηφιακού χειριστηρίου και για την σύνδεσή του με τον υπολογιστή χρησιμοποιούν το βύσμα 9 ακίδων τύπου D (D-type,9-pin). Ανάμεσα στις εξαιρέσεις που προανέφερα,περιλαμβάνονται και όλοι σχεδόν οι κατασκευαστές συμβα-

των. Αυτοί χρησιμοποιούν αναλογικά χειριστήρια με βύσματα 15 ακίδων τύπου D (D-type,15-pin). Μερικά μοντέλα της AMSTRAD, της SCHNEIDER, της OLIVETTI και κάποιων άλλων κατασκευαστών, χρησιμοποιούν δικά τους πρότυπα, παρόμοια με το ψηφιακό (9 ακίδων) χειριστήριο.

Για να χρησιμοποιηθεί το χειριστήριο με τον συμβατό υπολογιστή, πρέπει αυτός να είναι εφοδιασμένος με μια κάρτα ή μια υποδοχή κατάλληλη για αυτό το χειριστήριο. Η μεγάλη πλειοψηφία των καρτών είναι «αναλογικές», έχουν δηλαδή υποδοχές για αναλογικά χειριστήρια, αλλά υπάρχουν και κάποιες κάρτες που έχουν υποδοχή για ψηφιακά χειριστήρια.

ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Ομως αρκετά ασχοληθήκαμε με τα χειριστήρια, ας εξετάσουμε λίγο και τα «ποντίκια». Η καταγωγή τους είναι αρκετά παλιά και «μαμά» τους θεωρείται η αμερικάνικη εταιρεία Xerox, επιστήμονες της οποίας ανέπτυξαν τα Γραφικά Συστήματα Επικοινωνίας (GUIs-Graphical User Interfaces) στο Parc της Καλιφόρνια. Τις ιδέες τους χρησιμοποίησε η Apple, που παρουσίασε το πρώτο εμπορικό GUI με τη Lisa, τη «μαμά» του Mackintosh που δεν κατόρθωσε να κυριαρχήσει στην αγορά των προσωπικών υπολογιστών. Ομως, αναγνωρίστηκε ότι τα GUIs ήταν ο «σωστός» τρόπος επικοινωνίας με τους υπολογιστές και η εξέλιξη θα προχωρούσε οπωσδήποτε προς αυτήν την κατεύθυνση. Ετσι άρχισαν να εμφανίζονται GUIs για τους συμβατούς υπολογιστές, είτε από μεμονωμένους κατασκευαστές, όπως η Epson, η Tandy, η TI, η Apricot και άλλοι, είτε από εταιρίες software όπως η Digital Research που παρουσίασε το GEM, η Microsoft με τα Windows και τελευταία το Presentation Manager για το OS/2, και η ίδια η IBM, αρχικά με το TOP VIEW και αργότερα με άλλα συστήματα.

Ολα αυτά τα GUIs, αλλά και πολλά απλά προγράμματα εφαρμογών, όπως το PC Tools ή το Norton Commander για παράδειγμα, όπως και πολλά παιχνίδια, ιδιαίτερα περιπέτειες και προσομοιωτές πτήσης και οδήγησης, χρησιμοποιούν σαν κύρια συσκευή εισόδου το ποντίκι, δηλαδή ένα κουτί σε σχήμα παραλληλεπίπεδο (με ή χωρίς καμπύλες...) που έχει στο πάνω μέρος μερικά πλήκτρα, συνήθως 2 ή 3 και σπανιότερα ως 15 ή και περισσότερα(!), και στο κάτω μέρος μία σφαίρα από ειδικό ελαστικό υλικό. Με απλά λόγια, όταν μετακινούμε το ποντίκι πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια, αισθητήρες που βρίσκονται στο εσωτερικό του ποντικιού αντιλαμβάνονται την κίνηση της σφαίρας και την μεταδίδουν στη κεντρική μονάδα μέσω ενός καλωδίου (...ουρά του ποντικιού) ή σπανιότερα με υπέρυθρες ακτίνες. Η κεντρική μονάδα δέχεται το σήμα και φροντίζει να μετακινήσει το δρομέα στην οθόνη κατά τρόπο ανάλογο με τη κίνηση του χεριού μας στο επίπεδο. Επιπλέον, αν πιέσουμε κάποιο από τα πλήκτρα του ποντικιού, η πληροφορία αυτή μεταβιβάζεται επίσης στη κεντρική μονάδα, μαζί με το χρονικό διάστημα κατά το οποίο το πλήκτρο μένει πιεσμένο.

Ανάλογα με το είδος των αισθητήρων που χρησιμοποιούν, τα ποντίκια διακρίνονται σε δύο κατηγορίες: αυτά που χρησιμοποιούν μηχανικούς αισθητήρες πχ. ροδέλες, κυλίνδρους και αυτά που χρησιμοποιούν οπτικούς αισθητήρες (φωτοκύταρα). Ανάλογη με την ευαισθησία και την ακρίβεια των αισθητήρων είναι και η «ανάλυση» και το «βήμα» των ποντικιών, δηλαδή ο αριθμός των «σημείων» που μπορεί να ξεχωρίσει ότι υπάρχουν σε ορισμένο χώρο και το διάστημα που θα διανύσει ο δρομέας στην οθόνη για κάθε τέτοιο «σημείο« που θα διανύει το χέρι μας στο επίπεδο.

Οσο για τα πρότυπα που υπάρχουν, τα κυριότερα είναι δύο: αυτό της Microsoft και αυτό της PC Mouse Systems. Η κύρια διαφορά τους είναι ότι το πρώτο υποστηρίζει ποντίκια με δύο πλήκτρα ενώ το δεύτερο υποστηρίζει ποντίκια με τρία πλήκτρα. Τα υπόλοιπα πρότυπα χρησιμοποιούνται σπανιότερα και δεν θα τα εξετάσουμε εδώ. Θα σημειώσουμε όμως ότι το ποντίκι της Microsoft προσφέρεται σε δύο τύπους: με κάρτα επέκτασης (Bus Mouse) και για τη σειριακή θύρα (Serial Mouse). Η σειριακή θύρα μπορεί να είναι 25 ακίδων (το πρότυπο για PC-XT) ή 9 ακίδων (για AT και 386 μηχανήματα συνήθως). Για το λόγο αυτό πολλές εταιρίες κατασκευής ποντικιών προσφέρουν στη συσκευασία ένα μετατροπέα από τον ένα τύπο σειριακής θύρας στον άλλο. Σε αντίθετη περίπτωση, ο αγοραστής θα πρέπει να ελέγχει την καταλληλότητα του βύσματος του ποντικιού στον υπολογιστή του και να αγοράζει το μετατροπέα, αν αυτό είναι αναγκαίο.

Για να μπορεί να χρησιμοποιηθεί το ποντίκι, εκτός από τη συσκευή την ίδια και την ανάλογη είσοδο στην κεντρική μονάδα, χρειάζεται ακόμη και ένα πρόγραμμα που θα αναλαμβάνει να επεξεργάζεται τα σήματα που θα στέλνει το ποντίκι στη κεντρική μονάδα. Αυτό πρέπει να εκτελείται πριν να χρησιμοποιηθεί το ποντίκι κι αυτό μπορεί να γίνει είτε με το «τρέξιμο» κάποιου αρχείου .COM ή .EXE είτε με κάποιο αρχείο .SYS που φορτώνεται αυτόματα από το CONFIG.SYS με το ξεκίνημα του υπολογιστή.

ΣΤΙΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΣΥΝΗΘΩΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΤΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ, ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ.

Σαν επιπλέον προσφορά, πολλές εταιρίες περιλαμβάνουν στη συσκευασία τους και διάφορες εφαρμογές ή βοηθητικά προγράμματα, συνήθως προγράμματο σχεδίου και ζωγραφικής, καθώς και προγράμματα που επιτρέπουν τη χρήση του ποντικιού μέσα από εφαρμογές που δεν έχουν σχεδιαστεί για να υποστηρίζουν ποντίκια.

Η χρησιμότητα του ποντικιού είναι κάτι που μόνο στην πράξη μπορεί να εκτιμηθεί. Δεν είναι πανάκεια και δεν είναι το τέλος της εξέλιξης των συσκευών εισαγωγής στοιχείων και επικοινωνίας με τον υπολογιστή, ούτε προσφέρεται για όλες τις εργασίες. Στις περισσότερες όμως εφαρμογές, η χρήση του προσθέτει κυριολεκτικά μια άλλη διάσταση που, όταν κανείς γνωρίσει, δύσκολα μπορεί κατόπιν να αποχωριστεί.

Με αυτά ολοκληρώνεται η γνωριμία μας με δύο περιφερειακά από αυτά που χρησιμοποιούνται αρκετά σε συμβατούς υπολογιστές ιδιαίτερα στα παιχνίδια, στα οποία το USER αφιερώνει μέρος της ύλης του. Για άλλα περιφερειακά επιφυλασσόμαστε να γράψουμε σε επόμενο άρθρο.

Ο COMMAND LINE INTERPRETER (CLI) ΤΗΣ AMIGA

ΤΟ Κ. ΒΡΟΥΛΑΚΗ

Σίγουρα όλοι ξέρετε ή τουλάχιστον έχετε ακούσει για το CLI δηλαδή τον Command Line Interpreter της Amiga. Το άρθρο αυτό έχει ως σκοπό να βοηθήσει τους νέους χρήστες που πιθανόν έχουν δεκάδες αναπάντητες ερωτήσεις, αλλά και να δώσει χρήσιμες πληροφορίες σε αυτούς που ήδη έχουν γνώση του θέματος.

Το CLI λοιπόν είναι ένα από τα πιο σημαντικά μέρη του λειτουργικού συστήματος της Amiga. Σ' αυτό, πολλές εντολές που αναφέρονται στις δισκέττες δουλεύουν πιο γρήγορα απ' ότι στην οθόνη του Workbench. Επίσης, πολλές εντολές, καλούνται μόνο από το CLI. Μερικές ερωτήσεις που πιθανόν να έχετε σαν πρωτόπειροι στο θέμα θα απαντηθουν στη συνέχεια. Πολλοί θα έχετε μόνο ένα δισκ δριωε και κάθε φορά που καλείτε μια εντολή, η Amiga σας ζητάει τη δισκέττα του Workbench, με άμεση συνέπεια ανυπόφορες καταστάσεις που σίγουρα όλοι οι χρήστες έχετε γνωρίσει. Αν έχετε λοιπόν αρκετή μνήμη μπορείτε να φορτώσετε τις εντολές σ' αυτήν. Πρέπει λοιπόν να κάνετε τα παρακάτω:

```
1 > makedir ram : c
1 > copy sys : to ram : c
1 > assign c : ram : c
```

Αυτές οι εντολές κάνουν τα εξής: Πρώτα δημιουργούν ένα subdirectory στη μνήμη με το όνομα C, ύστερα αντιγράφονται οι εντολές του CLI στη μνήμη και η τελευταία δίνει στο λειτουργικό σύστημα τη πληροφορία ότι αναφέρεται στη μνήμη κι όχι στη δισκέττα του Workbench.

Αν δεν έχετε αρκετή μνήμη μπορείτε να αντιγράψετε σ' αυτή μόνο τις απαραίτητες εντολές. Για παράδειγμα:

```
1 > makedir ram : c
1 > copy sys : c/copy to ram : c
1 > copy sys : c/dir to ram : c
1 > copy sys : c/list to ram : c
```

Οι εντολές αυτές δημιουργούν αντίστοιχα ένα subdirectory στη μνήμη, αντιγράφουν σ' αυτό τις εντολές που επιλέξατε και μετά αναφέρεστε στη μνήμη. Αυτά θα σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε για να μην έχετε κανένα πρόβλημα στη συνέχεια. Τώρα θα σας αναλύσω μερικές απο τις σημαντικότερες εντολές και το τρόπο λειτουργίας τους.

Η ΕΝΤΟΛΗ CD

Σύνταξη: CD (directory)
Σκοπός: Να αλλάξετε directory.

Η εντολή CD χωρίς παραμέτρους σας εμφανίζει το directory που βρίσκεστε αυτή τη στιγμή. Αν στο directory που είσαστε υπάρχει και κάποιο άλλο, μπορείτε να πάτε σ' αυτό πληκτρολογώντας CD/. Αντίθετα αν θέλετε να πάτε ένα directory πίσω πληκτρολογήστε CD: Επίσης με CD DF1 : work (ένα τυχαίο όνομα ενός directory) κάνετε ενεργό στο Drive DF1: το Directory «Work».

Η ΕΝΤΟΛΗ COPY

Σύνταξη: COPY FROM <όνομα> TO <όνομα>.
Σκοπός: Η αντιγραφή ενός αρχείου ή directory.

Η εντολή copy αντιγράφει ένα αρχείο και ένα directory από το σημείο που βρισκόμαστε ή ορίσαμε με τη παράμετρο FROM σε κάποιο άλλο σημείο που διαλέξαμε με τη δεύτερη παράμετρο.

Παραδείγματα:

COPY file1 TO DF0: work

Αντιγράφει το file1 στο Drive DF0 μέσα στο directory work.

COPY DF0: TO DFI: ALL :UIET

Κάνει ένα πιστό αντίγραφο της δισκέττας από το Drive DF0: στο DF1:

COPY Test –# ? TO DF1: xyz

Αντιγράφει όλα τα αρχεία που αρχίζουν με «Test» στο directory xyz στο Drive DF1: Με τις παραμέτρους # ? ορίζουμε ότι αν μετά τη λέξη «Test» υπάρχουν οποιαδήποτε στοιχεία, να αντιγραφούν χωρίς καμία ερώτηση προς τον χρήστη στο directory xyz.

COPY TEST.DOC TO PRT:

Αντιγράφει το αρχείο TEST.DOC στον εκτυπωτή.

Η ΕΝΤΟΛΗ DELETE

Σύνταξη: DELETE <όνομα>
Σκοπός: Το σβήσιμο ενός ή περισσότερων αρχείων.

Με την εντολή Delete μπορείτε να σβήνετε όποιο αρχείο θέλετε. Αν κάποιο αρχείο δεν μπορείτε να το σβήσετε σημαίνει ότι είναι προστατευμένο. Επίσης δεν γίνεται διαγραφή ενός Directory αν υπάρχουν αρχεία μέσα σ' αυτό. Πρέπει λοιπόν να μπείτε μέσα, να τα σβήσετε, να ξαναπάτε εκεί που ήσασταν και τότε να σβήσετε το directory. Αν όμως χρησιμοποιήσετε τη παράμετρο ALL, τότε σβήνετε το directory μαζί με όλα τα αρχεία και τα subdirectories που περιέχει.

Παραδείγματα:

DELETE OLDFILE

Σβήνετε το αρχείο OLD FILE.

DELETE WORK/PROG1 WORK/PROG2 WORK

Σβήνει το PROG1 και PROG2 στο Directory WORK και ύστερα το ίδιο το directory.

DELETE DF1: # ? ALL

Σβήνει όλα τα περιεχόμενα του Drive DF1:

Η ΕΝΤΟΛΗ FORMAT

Σύνταξη: FORMAT <όνομα του drive> NAME <όνομα της δισκέτας>
Σκοπός: Η προετοιμασία μιας δισκέτας για να δεχτεί στοιχεία.

Το πρόγραμμα αυτό κάνει φορματ σε μιά νέα δισκέτα καθώς και initialize, δηλαδή την ελέγχει. Ολη αυτή η λειτουργία γίνεται με την μέθοδο του Amiga DOS. Η εντολή αυτή λειτουργεί με όλα τα drives ακόμη και με 5.25, όπως και σκληρούς δίσκους.

Παράδειγμα:

FORMAT DRIVE DF0: NAME "WORK DISK".

Γίνεται format στην δισκέτα (στο drive DF0:) και ονομάζεται "WORK DISK".

Η ΕΝΤΟΛΗ INFO

Σύνταξη: INFO
Σκοπός: Δίνονται πληροφορίες για το filing system.

Η εντολή αυτή εμφανίζει μια σειρά με πληροφορίες σχετικά με κάθε σύστημα που έχουμε καθορίσει απο πριν. Αυτή περιλαμβάνει το μέγιστο μέγεθος της δισκέτας, τα bytes που χρησιμοποιήθηκαν και αυτά που απομένουν, καθώς και τα τυχόν λάθη που υπάρχουν.

Παράδειγμα:

INFO

UNIT	SIZE	USED	FREE	FULL
DF1:	88 OK	2	1756	%
DF0:	88 OK	1081	677	6%

ERRS:	STATUS	NAME	
0	READ/ WRITE	TEST–6	
0	READ/ WRITE	AMIGA	DOS CLI

VOLUMES AVAILABLE
TEST-6 (MOUNTED)
AMIGA DOS-CLI (MOUNTED)

Η ΕΝΤΟΛΗ INSTALL

Σύνταξη: INSTALL <DRIVE>
Σκοπός: Να γίνει η δισκέτα bootable, δηλαδή να ξεκινάει μόλις την βάλουμε στο DRIVE.

Για να κάνετε μια δισκέτα bootable χρειάζεται απλά να πληκτρολογήσετε το όνομα του drive όπου έχετε βάλει τη δισκέτα και θέλετε να την κάνετε bootable. Τα πιθανά drives που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή αυτή είναι το DF0:, DF1:, DF2: και DF3.

Παράδειγμα:

INSTALL DF1:

Κάνει την δισκέτα στο drive DF1: bootable.

Η ENTOLH JOIN

Σύνταξη: JOIN <όνομα> <όνομα> AS <όνομα>

Το Amiga DOS εδώ ενώνει τα αρχεία που έχουμε ορίσει για να μας δώσει ένα νέο. Μη ξεχνάτε ότι το νέο αρχείο δεν μπορεί να έχει το ίδιο όνομα με κανένα από τα δύο προηγούμενα.

Παράδειγμα:

JOIN PART 1 PART 2 AS TEXTFILE

Ενώνει το PART 1 με το PART 2 και μας δίνει το TEXTFILE. Τα δύο αρχικά files μένουν όπως ήταν, δηλαδή η δισκέτα σας θα περιέχει το PART 1 το PART 2 και το TEXTFILE.

Η ΕΝΤΟΛΗ PROMPT

Σύνταξη: PROMPT <Παράμετρος>
Σκοπός: Η αλλαγή του «1>» δηλαδή του prompt με κάποιο άλλο.

Εάν δεν δώσετε παράμετρο, το AMIGA DOS φέρνει το σύμβολο στην αρχική του κατάσταση «>».

Παράδειγμα:

PROMPT

Επανέρχεται στο αρχικό «>».

PROMPT «N>»

Αλλάζει το αρχικό «>» και το κάνει «N>» που είναι αυτό που ορίσαμε. Το prompt μπορεί να αλλάξει με οποιουσδήποτε αλφαριθμητικούς χαρακτήρες δηλαδή μπορείτε να γράψετε ότι θέλετε όπως «Yes Master>»!

Αυτά λοιπόν, πιστεύω να ήταν αρκετά κατατοπιστικά, γιατί στο επόμενο άρθρο θα υπάρξουν πιο πολύπλοκες αλλά και πιο ενδιαφέρουσες εντολές, λόγω της χρησιμότητάς τους.



Ο ARCHIMEDES ΕΙΝΑΙ ΓΕΝΙΚΑ ΓΝΩΣΤΟΣ ΣΤΟ ΕΥΡΥ ΚΟΙΝΟ ΣΑΝ ΕΝΑ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ. ΛΙΓΟΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΕΚΕΙΝΟΙ ΠΟΥ ΞΕΡΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΝΤΩΣ ΜΕΓΑΛΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΙ. ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΡΘΡΟ ΘΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΤΙΣ ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ARCHIMEDES ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΑΠΟΨΗ HARDWARE ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΣΚΟΠΙΑ ΤΟΥ ΑΠΛΟΥ ΧΡΗΣΤΗ, ΔΗΛΑΔΗ ΠΩΣ ΑΥΤΟΣ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΙ ΝΑ ΤΙΣ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΕΙ.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ACORN ARCHIMEDES

ΤΩΝ Π. ΣΑΡΙΚΑ Ι. ΣΠΙΝΟΥ

Ας αρχίσουμε περιγράφοντας τα ενσωματωμένα modes της οθόνης. Ανοίγοντας τον Archimedes, τα modes που βλέπει κανείς είναι:

MODE	TEXT col.x row	Graphics resolution horiz. x vert	Colours	Memory used	Monitor type
0	80 × 32	640 × 256	2	20K	NM
1	40 × 32	320 × 256	4	20K	NM
2	20 × 32	160 × 256	16	40K	NM
3	80 × 25	Text only	2	40K	NM
4	40 × 32	320 × 256	2	20K	NM
5	20 × 32	160 × 256	4	20K	NM
6	40 × 25	Text only	2	20K	NM
7	40 × 25	Teletext	16	80K	NM
8	80 × 32	640 × 256	4	40K	NM
9	40 × 32	320 × 256	16	40K	NM
10	20 × 32	160 × 256	256	80K	NM
11	80 × 25	640 × 256	4	40K	NM
12	80 × 32	640 × 256	16	80K	NM
13	40 × 32	320 × 256	256	80K	NM
14	80 × 25	640 × 256	16	80K	NM
15	80 × 32	640 × 256	256	160K	NM
16	132 × 32	1056 × 256	16	132K	NM
17	132 × 25	1056 × 256	16	132K	NM
18	80 × 64	640 × 512	2	40K	M
19	80 × 64	640 × 512	4	80K	M
20	80 × 64	640 × 512	16	160K	M
21	80 × 64	640 × 512	256	320K	M
22	Reserved for future expansion				
23	144 × 56	1152 × 896	2	126K	H
24	132 × 32	1056 × 256	256	264K	NM
25	80 × 50	640 × 480	2	375K	MV
26	80 × 50	640 × 480	4	75K	MV
27	80 × 50	640 × 480	16	150K	MV
28	80 × 50	640 × 480	256	300K	MV

Η δεξιά στήλη monitor type υποδηλώνει τον τύπο του monitor που απαιτείται για να παρουσιαστεί η αντίστοιχη ανάλυση. Η ένδειξη N αντιστοιχεί είτε σε μια μεσαίας ανάλυσης RGB είτε σε μια μονόχρωμη composite video οθόνη. Η ένδειξη M αντιστοιχεί σε μια πολλαπλού συγχρονισμού (multiscan) οθόνη. Η ένδειξη H αντιστοιχεί σε μια υπερυψηλής ανάλυσης μονόχρωμη οθόνη. Η ένδειξη V αντιστοιχεί σε οθόνη VGA. Καμμία από αυτές τις αναλύσεις δεν είναι interlaced, κοινώς ΔΕΝ ΤΡΕΜΕΙ.

Ο Archimedes όμως δεν περιορίζεται σε αυτές μόνο (!) τις αναλύσεις. Είναι δυνατόν να προγραμματιστεί το chip γραφικών ώστε να παρουσιαστούν και άλλες αναλύσεις. Ο μοναδικός περιορισμός που τίθεται στον προγραμματιστή είναι η διαθέσιμη video RAM η οποία μπορεί να φτάσει τα 480K. Έτσι μπορούμε να έχουμε αναλύσεις όπως 800 × 600 ή 1024 × 480 με 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη με το

υπάρχον chip γραφικών και μάλιστα οι αναλύσεις αυτές να υποστηρίζονται από τα υπάρχοντα προγράμματα. Ακόμα μπορούμε να έχουμε οθόνες overscan.

Βέβαια, επειδή το να προγραμματίσει κανείς μια ανάλυση δεν είναι και τόσο εύκολη δουλειά, υπάρχουν έτοιμα κάποια utilities τα οποία ενσωματώνουν extra modes που βέβαια υποστηρίζονται από το RISC-OS, το λειτουργικό δηλαδή σύστημα του Archimedes.

Τα γραφικά που υποστηρίζει ο Archimedes μπορεί να είναι είτε bitmapped είτε object oriented. Και για τους δύο τύπους γραφικών υποστηρίζεται standard format πράγμα που σημαίνει ότι είναι δυνατή η μεταφορά δεδομένων από και προς οποιοδήποτε πρόγραμμα του Archimedes. Είναι επίσης δυνατή η μεταφορά bitmapped γραφικών από ένα screen mode σε ένα άλλο.

Καλά βέβαια όλα αυτά, αλλά χωρίς τα κατάλληλα προγράμματα δεν σημαίνουν τίποτα για τον μέσο χρήστη. Ευτυχώς για αυτόν υπάρχουν αρκετά προγράμματα που του επιτρέπουν να δημιουργήσει σχετικά εύκολα και γρήγορα (αυτό το τελευταίο όπως θέλετε πάρτε το) γραφικά 2-D ή 3-D bitmapped ή object oriented χρησιμοποιώντας τεχνικές όπως rendering ή και ray tracing. Ας αρχίσουμε όμως με κάτι πιο απλό δηλαδή με τα λεγόμενα art packages. Τέτοια πακέτα στον Archimedes είναι τα Atelier, Pro Artisan, Art Nouveau, Artisan, Aristo κ.τ.λ.

Από αυτά το πιο δημοφιλές είναι το Atelier αφού προσφέρει στον χρήστη την μεγαλύτερη κατά γενική ομολογία ποικιλία δυνατοτήτων από τα υπόλοιπα προγράμματα του Archimedes, και αυτό θα περιγράψουμε σε γενικές γραμμές. Όπως και τα περισσότερα art packages δουλεύει στο mode 15 δηλαδή χρησιμοποιεί 256 χρώματα.

Με πρώτο πάτημα του μεσαίου mouse button εμφανίζεται το current pop-up menu. Με το δεύτερο πάτημα εμφανίζεται το menu επιλογής χρώματος, cycle, ή κάποιου από τα 256 επίπεδα transparency που διαθέτει το πρόγραμμα. Ξεκινώντας από το κεντρικό μενού, έχει κανείς να επιλέξει ανάμεσα σε draw, effects, sprites, filing, text, options, print, finish. Με την finish επιστρέφει κανείς στο desktop δηλαδή στο wimp περιβάλλον του RISC OS όπου μπορεί να επιλέξει την έξοδό του από το πρόγραμμα ή να κάνει οτιδήποτε άλλο θέλει στο desktop όπως το να φορτώσει ένα άλλο πρόγραμμα ή να ρυθμίσει διάφορες παραμέτρους και μετά να επιστρέψει στο Atelier ακριβώς στο σημείο που το είχε αφήσει.

Στην επιλογή draw αντιστοιχεί μια σειρά από μενού μέσα απο τα οποία ο χρήστης μπορεί να σχεδιάσει ευθύγραμμα ή καμπυλόγραμμα σχήματα, outlined ή filled με χρώμα ή κάποιο sprite, να σχεδιάσει με κάποιο brush ή pattern ή να κάνει fill χρησιμοποιώντας κάποιον από τους 340 διαφορετικούς τρόπους fill που διαθέτει το πρόγραμμα μπορεί να κάνει μεγέθυνση ×2, ×4, ×8 ή ×16 ή να καθαρίσει την οθόνη. Τα διαφορετικά modes με τα οποία μπορεί κανείς να ζωγραφίσει είναι colour, intensity, smoothing, cycling, washing, mixing, χρησιμοποιώντας ένα brush, ένα παραλληλόγραμμο ή spray. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα του fuzz spray δηλαδή του τυχαίου ανακατέματος pixels μέσα σε μια περιοχή που επιλέγει ο χρήστης.



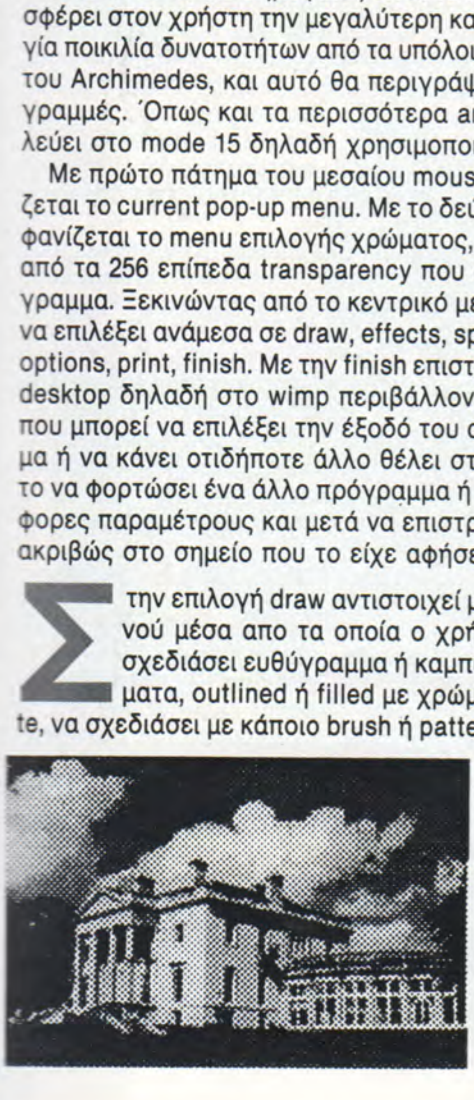
Τα πιο εντυπωσιακά μενού του προγράμματος βρίσκονται στην επιλογή effects. Εδώ δίνεται η δυνατότητα στο χρήση να μετακινήσει ένα κομάτι της οθόνης κάπου αλλού, να το περιστρέψει και να του αλλάξει το μέγεθος ή να κάνει antialiased squash δηλαδή να το συμπιέσει με χρήση anti-aliasing. Είναι δυνατόν επίσης ο χρήστης να χρωματίσει μια περιοχή της οθόνης με το χρώμα που κυριαρχεί σε αυτήν ή να κάνει pixelisation. Οι πιο εξέχουσες ίσως δυνατότητες του προγράμματος αυτού είναι η προσαρμογή ενός κομματιού της οθόνης μέσα σε ένα οποιοδήποτε σχήμα (copy fill) ή πάνω σε μια τρισδιάστατη επιφάνεια. Η επιφάνεια αυτή μπορεί να είναι είτε επιφάνεια εκ περιστροφής που ορίζεται από το χρήστη με το ποντίκι καθορίζοντας την οδηγό γραμμή είτε μια οποιαδήποτε επιφάνεια που καθορίζεται από το χρήστη μέσω μίας συνάρτησης $z = f(x,y)$ ή $z = f(\rho,\theta)$ (πολικές συντεταγμένες). Με τον τρόπο αυτό μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει εντυπωσιακά animations χρησιμοποιώντας ένα animation utility που δίνεται μαζί με το πρόγραμμα.

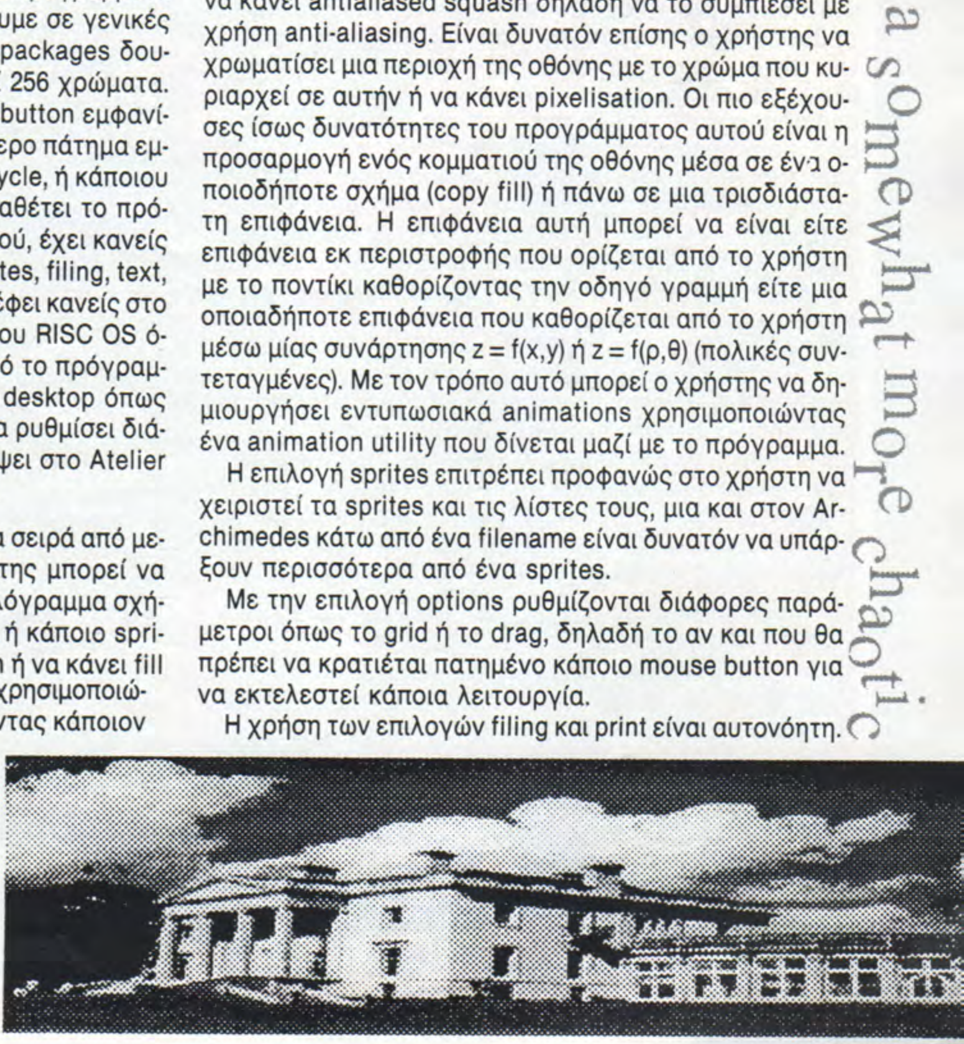
Η επιλογή sprites επιτρέπει προφανώς στο χρήστη να χειριστεί τα sprites και τις λίστες τους, μια και στον Archimedes κάτω από ένα filename είναι δυνατόν να υπάρξουν περισσότερα από ένα sprites.

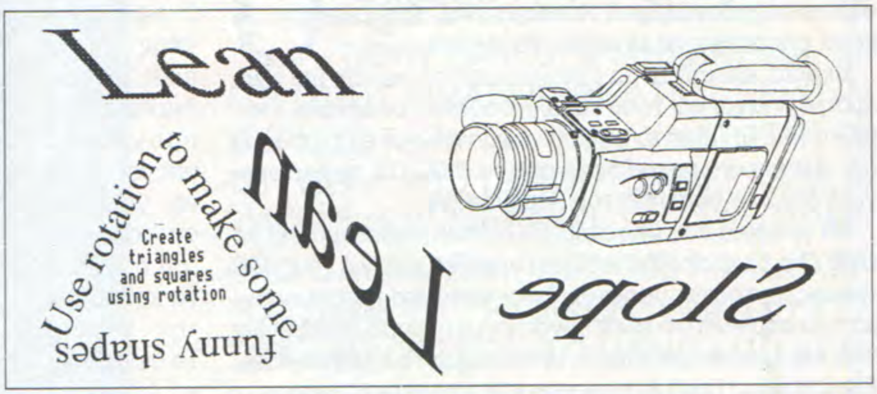
Με την επιλογή options ρυθμίζονται διάφορες παράμετροι όπως το grid ή το drag, δηλαδή το αν και που θα πρέπει να κρατιέται πατημένο κάποιο mouse button για να εκτελεστεί κάποια λειτουργία.

Η χρήση των επιλογών filing και print είναι αυτονόητη.

Jiggle is a somewhat more chaotic







Στην επιλογή filing όμως περιλαμβάνονται δύο διαφορετικοί τύποι compression ενώ υπάρχει η δυνατότητα για double-strike και έγχρωμη εκτύπωση.

Όσον αφορά το κείμενο που μπορεί να γραφτεί σε μια εικόνα χρησιμοποιούνται τα outlined fonts που έχουν την ιδιότητα από μία βασική γραμματοσειρά να αναπαράγουν γράμματα μεγέθους από 1 έως 999 points χωρίς αλλαγή στην ποιότητα του γράμματος. Εδώ πρέπει να τονιστεί ότι στον Archimedes τα outline fonts υποστηρίζονται από το λειτουργικό σύστημα οπότε εμφανίζονται σχεδόν σε όλα τα προγράμματά του, και όχι μόνο σε ειδικές εφαρμογές π.χ. desktop-publishing όπως σε άλλους υπολογιστές.

Τα πιο εντυπωσιακά αποτελέσματα στα γραφικά υπολογιστών παράγονται με τεχνικές ray tracing. Ο Archimedes σ' αυτόν τον τομέα διαθέτει μια σειρά από αξιόλογα προγράμματα. Το πρώτο πρόγραμμα που εμφανίστηκε στον Archimedes είναι το Render Bender. Το πρόγραμμα αυτό χρησιμοποιεί ορισμένα βασικά σχήματα δηλαδή σφαίρα, κύβο, κώνο, κύλινδρο, κυκλικό δίσκο ή πολύγωνο οσωνδήποτε πλευρών στα οποία μπορεί να δώσει ιδιότητες όπως metal, shiny, mirror, glass, opaque και χρώματα (gold, sky blue, magenta, red, κ.λπ.) τα οποία συνδυάζονται μεταξύ τους και ο χρήστης μπορεί να επιλέξει διάφορα πατώματα και ουρανούς με αποτέλεσμα την παραγωγή πολύ ρεαλιστικών εικόνων. Ο χρήστης μποεί επίσης να επιλέξει την πυκνότητα και τον refractive index των διαφανών υλικών, το βάθος του ουρανού καθώς και την ένταση των φωτεινών πηγών. Μόνος περιορισμός στα κινούμενα αντικείμενα τα οποία μπορεί να είναι οσαδήποτε και οποιαδήποτε είναι οι 26 ανεξάρτητες μεταβλητές κίνησης που πρέπει να χρησιμοποιηθούν για να γίνει animation. Το animation ελέγχεται από ειδικό utility που χρησιμοποιεί Delta compression για να το παρουσιάσει.

Το πιο δυνατό από τα προγράμματα ray tracing είναι το QRT (Quick Ray Tracer). Και όταν λέμε το πιο δυνατό, εννοούμε ΤΟ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟ πρόγραμμα που κυκλοφορεί σε micro. Για να περιγράψουμε πλήρως τις δυνατότητες του προγράμματος αυτού θα χρειαστούμε ολόκληρο τεύχος του USER συμπεριλαμβανομένων και των σελίων των διαφημίσεων! Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει δικά του 3-D patterns και ΥΛΙΚΑ. Όσοι έχουν μεγαλύτερη εξοικείωση με το αντικείμενο μπορούν να αξιολογήσουν τη δύναμη ενός προγράμματος που μπορεί να δημιουργήσει καθρέφτες με βούλες ή πέτσινα πιάνα. Και για να μιλήσουμε και λίγο για ταχύτητα, το πρόγραμμα αυτό σε μηχάνημα με μαθηματικό συνεπεξεργαστή μπορεί να δημιουργήσει μια εικόνα 320 x 256 σε 20΄ (ολογράφως: είκοσι πρώτα λεπτά της ώρας, για να αποφεύγονται οι παρεξηγήσεις) υπολογίζοντας χρώμα 24 bit!!!

Για κάποιον που δεν του αρέσει να χρησιμοποιεί πολλά προγράμματα αλλά ένα για να κάνει όμως πολλές δουλειές, υπάρχει η λύση: λέγεται Solid Tools. Το πρόγραμμα αυτό στην ουσία αποτελείται από τρία προγράμματα τα οποία μπορεί κάποιος να προμηθευτεί και ξεχωριστά: το Solid CAD, το Film Maker και το Solid Renderer. Το πρώτο είναι ένα 3 – D modelling πρόγραμμα, το δεύτερο ένας interactive animation editor και το τρίτο ένας ray tracer. Η πορεία που ακολουθείται είναι, όπως μπορεί κανείς να καταλάβει, από το πρώτο στο τρίτο, δηλαδή δημιουργείται πρώτα το μοντέλο και το περιβάλλον του, μετά μπαίνουν οι θέσεις της κάμερας και των φωτεινών πηγών, και τέλος γίνεται το ray tracing. Φυσικά τα αποτελέσματα του καθενός από τα επιμέρους προγράμματα είναι stand – alone, π.χ. το animation που παράγει το Film Maker μπορεί να παιχτεί και μόνο με αυτό χωρίς όμως να γίνει το ray tracing. Γενικά για το Solid Tools μπορεί να πει κανείς ότι είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα το οποίο υποστηρίζεται από ένα εύχρηστο user interface.

Μέχρι εδώ περιγράψαμε αδρομερώς τα γραφικά του Archimedes και τα πιο δημοφιλή από τα προγράμματά του. Δεν σας φαίνεται όμως ότι κάτι ξεχάσαμε; Πως θα τυπωθούν όλα αυτά τα πράγματα; Ευτυχώς η μαμά Acorn φρόντισε για τους λίγους αλλά φανατικούς χρήστες της. Μια και στο RUSC-OS υπάρχει standard format για όλα τα bitmapped και object oriented γραφικά είναι δυνατόν το αποτέλεσμα οποιουδήποτε προγράμματος να τυπωθεί χρησιμοποιώντας τους printer drivers του RISC -OS. Με αυτούς μπορεί κανείς να τυπώσει:

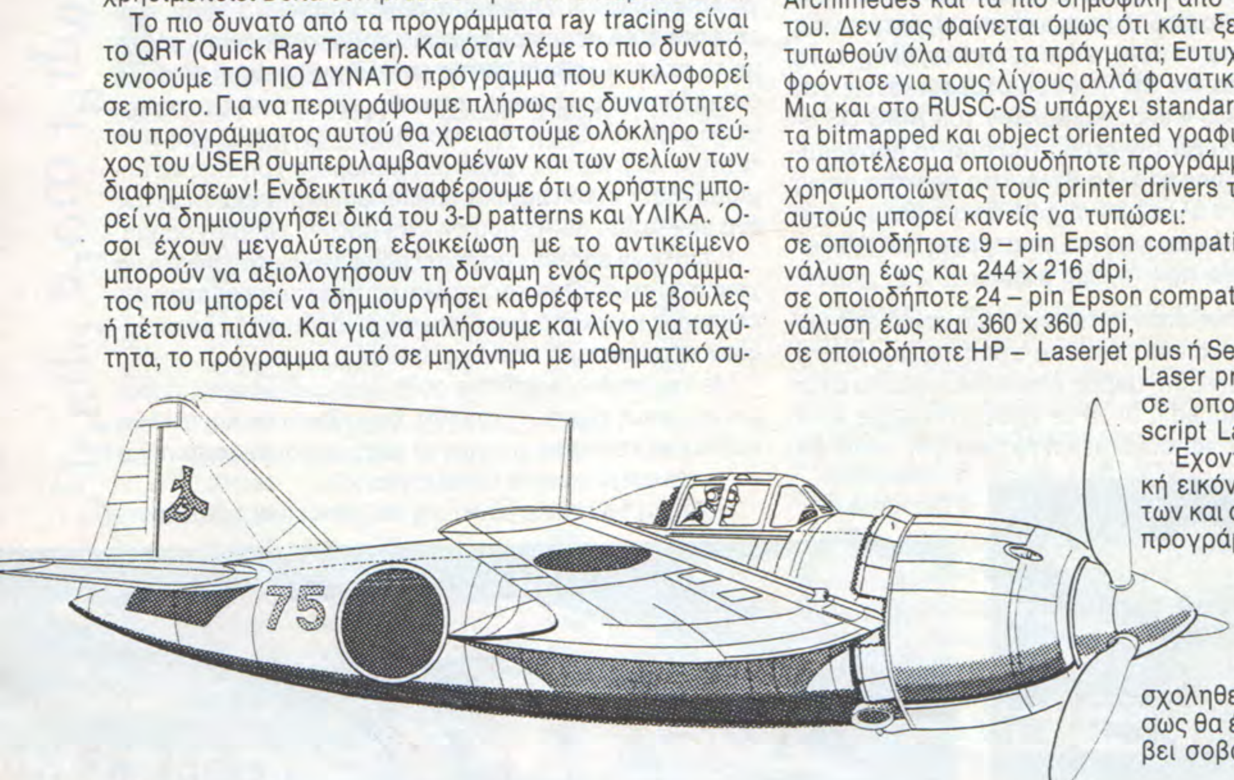
σε οποιοδήποτε 9 – pin Epson compatible printer, με ανάλυση έως και 244 x 216 dpi,

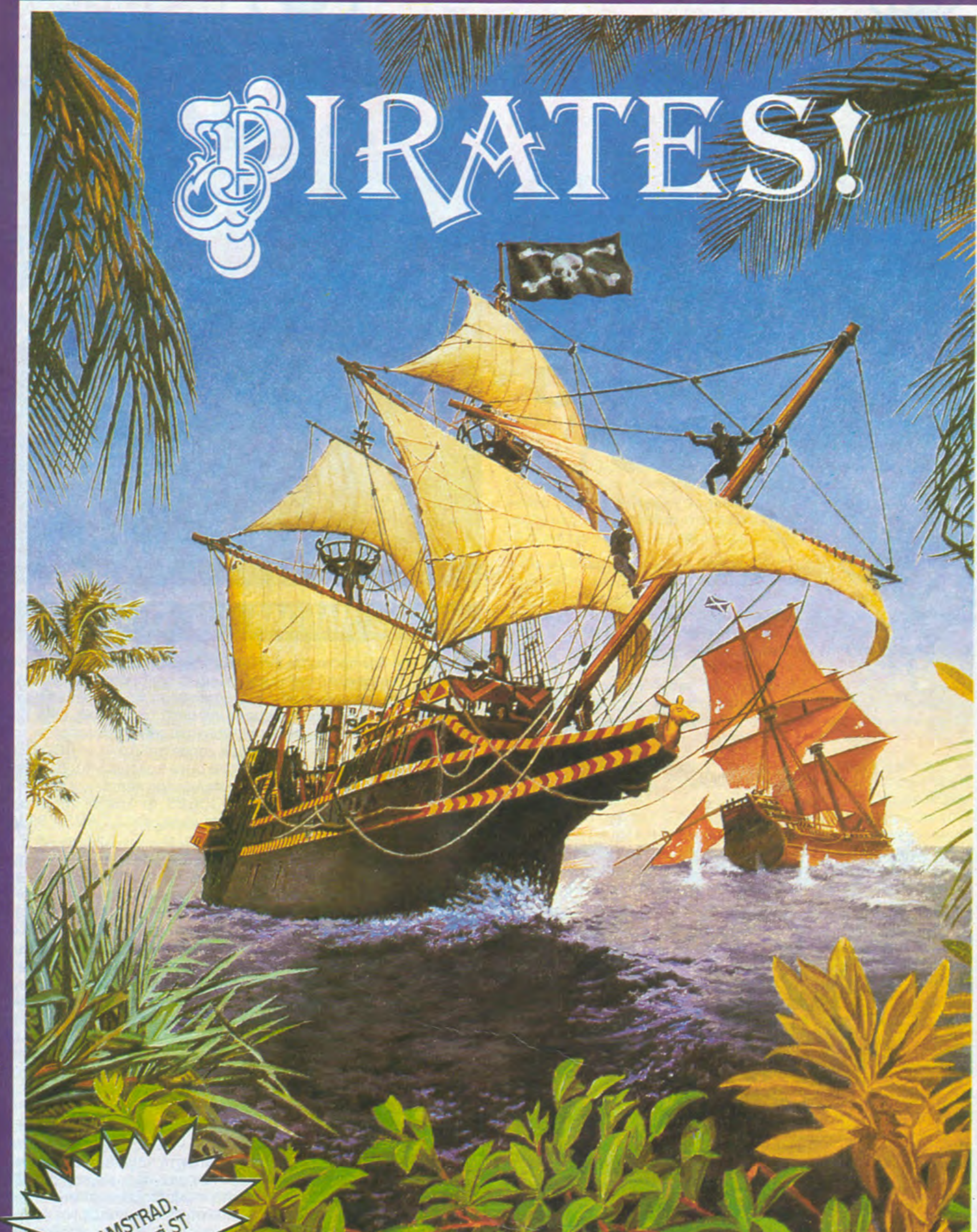
σε οποιοδήποτε 24 – pin Epson compatible printer, με ανάλυση έως και 360 x 360 dpi,

σε οποιοδήποτε HP – Laserjet plus ή Series II compatible Laser printer,

σε οποιοδήποτε Postscript Laser printer.

Έχοντας μια συνοπτική εικόνα των δυνατοτήτων και ορισμένων από τα προγράμματα γραφικών του Archimedes, πιστεύουμε ότι κάποιος που ενδιαφέρεται να ασχοληθεί με τα γραφικά ίσως θα έπρεπε να τον λάβει σοβαρά υπόψη του.




PIRATES!
PC, AMSTRAD,
Amiga, Atari ST

MEGA REVIEW

IT CAME FROM THE DESERT

Ηταν μιά ήσυχη καλοκαιρινή νύχτα. Ολα έδειχναν πως η ζωή στην LIZARD BREATH θα εξακολουθούσε να κυλάει ήρεμα. Ολα μέχρι τη στιγμή που μιά πύρινη μάζα φωτιάς έκανε τον ουρανό να αστράψει ξυπνώντας έτσι τους αγαθούς κατοίκους της ομώνυμης πόλης. Κοίταξαν έξω και δεν είδαν τίποτα εκτός από μιά μακρινή λάμψη. Επεσαν και ξανακοιμήθηκαν. Το μυστήριο μόλις είχε αρχίσει...

ΤΙΤΛΟΣ	It Came from the desert
HOUSE	Cinemaware
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek software



ΤΩΝ Κ. ΜΑΝΩΛΑ – Μ. ΤΣΙΑΚΑΛΟΥ

Οχι δεν πρόκειται γιά μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας αλλά γιά το καινούριο παιχνίδι της CINEMAWARE. Κάνοντας εδώ μια παρένθεση θα πρέπει να αναφέρουμε λίγα πράγματα γιά αυτή την εταιρία. Ολοι θα γνωρίζετε φυσικά την ποιότητα που χαρακτηρίζει τα παιχνίδια της. Θυμίζουμε χαρακτηριστικά το ROCKET RANGER, το καταπληκτικό αυτό πολεμικό παιχνιδι, τη σειρά TV-SPORTS και το παλιότερο κάπως και ίσως λίγο άγνωστο THREE STOODGES. Αν λοιπόν σας εντυπωσίασαν αυτά τα παιχνίδια, τότε σίγουρα το IT CAME FROM THE DESERT θα σας αφήσει άναυδους.

Το παιχνίδι, όπως θα καταλάβατε κι από τον πρόλογό μας, εξελίσεται στην πόλη LIZARD BREATH, κάπου στη Καλιφόρνια. Είναι μιά παραδοσιακή και όχι ιδιαίτερα αναπτυγμένη τεχνολογικά πόλη, τυπικό παράδειγμα της δεκαετίας του 60. Χαρακτηριστικοί ειναι μερικοί πολίτες της όπως ο σερίφης, ο μηχανικός αυτοκινήτων, ο συντάκτης της τοπικής εφημερίδας και η μάντισσα που σας βοηθάει λέγοντάς σας τη μοίρα. Ολοι αυτοί έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό, πανικοβάλλονται εύκολα.

Εσείς ο Δρ. Grek Bradley, είστε ένας νέος κάτοικος της πόλης και ταυτόχρονα γεωλόγος που ήρθατε για να μελετήσετε τη μορφολογία των διάφορων ορυκτών της κοντινής ερήμου. Ομως, εκτός από τη συλλογή ορυκτών θα δοκιμάσετε μιά τρομακτική εμπειρία αφού ο εφιάλτης που σας βασανίζει κάθε βράδυ θα γίνει πραγματικότητα. Τεράστια μυρμήγκια πρέπει να ανακαλυφθούν και να καταπολεμηθούν.

Η ιστορία ξεκινάει στο μικρό σας ράντσο. Βρίσκεστε εκεί μαζί με το συμφοιτητή σας που έχει έρθει να σας βοηθήσει. Εχετε επίσης τη βοήθεια του τοπικού εξερευνητή που μαζεύει και σας φέρνει διάφορα δείγματα πετρωμάτων από τη γύρω περιοχή. Εχοντας γυρίσει απο μία απαραίτητη περίοδο ξεκούρασης είστε ανυπόμονος να ανακαλύψετε το μυστήριο του μετεωρίτη που έπεσε. Οι κάτοικοι της πόλης είναι και αυτοί περίεργοι γιά τα αποτελέσματα.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να σταματήσετε τα μυρμήγκια πριν καταστρέψουν τελείως την πόλη. Αυτό θα το καταφέρετε επισκεπτόμενοι διάφορες τοποθεσίες, μιλώντας με ανθρώπους, συγκεντρώνοντας πληροφορίες, μαζεύοντας απαραίτητα στοιχεία και επιβιώνοντας από τα πλάσματα ενώ προσπαθείτε να καταστρώσετε ένα σχέδιο γιά τη διάσωση της πόλης. Τελικά θα πρέπει να καταστρέψετε τη βασίλισσα των μυρμηγκιών και τη φωλιά τους επαναφέροντας έτσι την ηρεμία στην γραφική πόλη.

Ας περιγράψουμε όμως και μερικά χαρακτηριστικά στοιχεία



που θα σας βοηθήσουν. Η LIZARD BREATH είναι μία πόλη στην οποία οι κάτοικοι εργάζονται σκληρά όλη τη μέρα μέχρι ο ήλιος να δύσει οπότε και ξεκουράζονται πηγαίνοντας νωρίς γιά ύπνο. Οι διάφοροι τόποι εργασίας κλείνουν μόλις σκοτεινιάσει γι' αυτό πρέπει να κανονίζετε τις δουλειές σας στη διάρκεια του ωραρίου εργασίας. Πρέπει να πηγαίνετε στις δουλειές των διαφόρων ατόμων που θέλετε να συναντήσετε αν και δεν είναι απίθανο να τους συναντήσετε στο δρόμο ενώ πηγαίνουν σε κάποιες ιδιωτικές υποθέσεις. Οπως στη πραγματικότητα, μπορείτε να συνομιλείτε με ανθρώπους είτε πρόσωπο με πρόσωπο είτε από το τηλέφωνο. Είστε επίσης ελεύθερος να ταξιδέψετε σε οποιοδήποτε μέρος της πόλης θέλετε. Η ζωή σας θα επηρεάζεται από πράξεις των άλλων όσο η ιστορία προχωράει. Διαλέξτε τις ενέργειές σας προσεκτικά. Δεν είναι εύκολο να γνωρίζετε ποιόν πρέπει να εμπιστευτείτε. Είστε ευάλωτος στις ταλαιπωρίες και τους τραυματισμούς, επομένως πρέπει να κοιμάστε. Και μην ξεχνάτε: τα μάτια σας ολάνοιχτα για κάθε κίνδυνο.

Η ιστορία ξεκινάει την 1η Ιουνίου 1951. Εχοντας μόνο 15 μέρες πρίν την ολοκληρωτική καταστροφή, πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάθε διαθέσιμο δευτερόλεπτο προσπαθώντας να πείσετε τους κατοίκους της πόλης για την ύπαρξη των απαίσιων πλασμάτων, να βρείτε τη φωλιά τους και να καταστρέψετε την βασίλισσα. Αφού το παιχνίδι εξελίσεται σε real time, η ώρα αρχίζει να μετράει από τη στιγμή που αρχίζετε να παίζετε. Ας σημειωθεί εδώ βέβαια ότι κάθε λεπτό της ώρας του παιχνιδιού αντιστοιχεί με ένα δευτερόλεπτο πραγματικής ώρας. Γιά να εκμεταλλευτείτε τον πολύτιμο χρόνο σας σωστά, σχεδιάστε τις κινήσεις κάθε μέρας πολύ προσεκτικά. Αποφύγετε να ταξιδεύετε άσκοπα μεγάλες αποστάσεις από τη μια άκρη της πόλης στην άλλη, εκτός αν αυτό είναι απαραίτητο.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στο manual ένα text-based character interface για τις εντολές σας που σας επιτρέπει να σκέφτεστε, να συμπεριφέρεστε και να αντιδράτε σαν να είστε ο πρωταγωνιστής μιας ταινίας! Οι άλλοι χαρακτήρες της ιστορίας συμπεριφέρονται και αντιδρούν, ο καθένας με το δικό του τροπο. Καθώς εσείς οι ίδιοι αντιδράτε στις διάφορες καταστάσεις, οι σκέψεις σας φαίνονται σε ένα παράθυρο στο κάτω μέρος της οθόνης. Αν υπάρχει κάποια απόφαση που πρέπει να πάρετε, εμφανίζονται σε αυτό το παράθυρο οι διαθέσιμες επιλογές τις οποίες διαλέγετε με το joystick. Καμιά φορά μερικές από τις επιλογές θα αναβοσβήσουν στο παράθυρο. Αυτό σημαίνει ότι αυτές οι επιλογές ειναι προσωρινές και πρέπει να επιλεχτούν αμέσως. Γιά παράδειγμα απαντήσεις τηλεφώνου, κτυπήματα στην πόρτα κτλ. Οι συνομιλίες λαμβάνουν μέρος κάθε φορά που βρίσκετε κάποιο χαρακτήρα του παιχνιδιού. Οι σκέψεις σας εμφανίζονται στο παράθυρο που προαναφέραμε.

Ας περάσουμε τώρα στις μετακινήσεις σας. Διαλέξτε την επιλογή του χάρτη για να δείτε την περιοχή της πόλης με τις διάφορες τοποθεσίες της. Ολες οι τοποθεσίες που πρέπει ή μπορείτε να πάτε είναι σημειωμένες εκεί. Καθώς θα ψάχνετε τον χάρτη θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που σας δίνει κάθε φορά πληροφορίες για αυτή την τοποθεσία καθώς και πόσο χρόνο θα χρειαστείτε για να πάτε εκεί. Οταν η περιοχή που διαλέξατε αρχίσει να αναβοσβήνει απλά πατήστε το κουμπί του joystick για να μεταφερθείτε εκεί.

Οταν είστε σε μια τοποθεσία όπου κάποιο τηλέφωνο είναι διαθέσιμο μπορείτε να κάνετε τηλεφωνήματα διαλέγοντας την επιλογή MAKE A CALL. Τότε εμφανίζεται ένας τηλεφωνικός κατάλογος και δεν έχετε παρά να διαλέξετε τον αριθμό τηλεφώνου που θέλετε. Η τηλεφωνήτρια (αρκετά κουτσομπόλα) σας πληροφορεί αν μπορεί να σας συνδέσει. Εαν αυτό συμβεί, το πρόσωπο του συνομιλητή σας παίρνει τη θέση της τηλεφωνήτριας στο πάνω μέρος της οθόνης. Αυτά όσον αφορά τις τηλεφωνικές σας επικοινωνίες (ουφ!).

Οπως όλοι γνωρίζουμε από την καθημερινή μας ζωή, απαραίτητο στοιχείο για την επιβίωσή μας είναι ο ύπνος. Ετσι και στο παιχνίδι ο ήρωάς μας χρειάζεται και λίγη ξεκούραση. Στη πραγματικότητα ΠΡΕΠΕΙ να κοιμάστε το λιγότερο 7 ώρες κάθε 24ωρο μέσα στο παιχνίδι (όχι παιζοντάς το!!) για να έχετε όλες τις αισθήσεις σας σε πλήρη έλεγχο. Γιά να κοιμηθείτε πρέπει να είστε στο σπίτι σας. Η επιλογή των ωρών ύπνου γίνεται από εσάς τον ίδιο. Μπορείτε ακόμα να κοιμηθείτε και 24 ώρες το 24ωρο αλλά αυτό θα ήταν καταστροφή μια και το κάθε δευτερόλεπτο είναι απαραίτητο. Και προσέξτε τι τρώτε για να μη δείτε εφιάλτες (μιά απλή ματιά στο παιχνίδι θα σας πείσει).

Η LIZARD BREATH έχει γίνει αυξανόμενα επικίνδυνη από τότε που ο μετεωρίτης έπεσε έξω από την πόλη. Οι αρρώστιες έχουν γίνει πιο πολλές και η παρανομία έχει αυξηθεί σε επικίνδυνο βαθμό. Με όλη αυτή την υπερένταση στην ατμόσφαιρα υπάρχει μια μεγάλη πιθανότητα να βρεθείτε σε μεγάλο κίνδυνο! Μη φοβάστε όμως γιατί υπάρχει ένα πολύ καλό νοσοκομείο στην πόλη. Εαν ποτέ χάσετε τις αισθήσεις σας, ένας καλός και αγαθός κάτοικος της πόλης θα σας μεταφέρει αμέσως σάυτό.

Η παραμονή σας στο νοσοκομείο εξαρτάται από τη σοβαρότητα των τραυματισμών σας. Ομως ο χρόνος είναι πολύτιμος και παρά την πεταχτούλα νοσοκόμα, η ιδιοσυγκρασία σας δεν σας αφήνει να μείνετε. Πιο συγκεκριμένα, μπορείτε να δραπετεύσετε. Το δωματιό σας βρίσκεται στο δεύτερο όροφο. Θα πρέπει όμως να το πετύχετε αυτό χωρίς να σας ανακαλύψει κανένας.

Σε περίπτωση που καθώς προσπαθείτε να ξεφύγετε σας ανακαλύψουν, δεν έχετε παρά να μπείτε σε κάποιο άδειο δωμάτιο να κρυφτείτε. Εκεί μπορείτε να ξαπλώσετε σ' ένα άδειο κρεβάτι και να κουκουλωθείτε ή ακόμα και να κρυφτείτε κάτω από τα χειρουργικά τραπέζια! Οσο όμως περνάει η ώρα τόσο περισσότερο προσωπικό μαθαίνει για τη δραπέτευσή σας κι έτσι η φυγή σας γίνεται πιο δύσκολη. Ολα αυτά τα βλέπετε από πάνω έχοντας έτσι μιά θέα για το τι έχει μέσα το κάθε δωμάτιο. Πρέπει να πάτε από τον 2ο όροφο που βρίσκεστε στο ισόγειο και έτσι να βγείτε από εκεί. Μπορείτε να κατεβείτε παίρνοντας το ασανσέρ ή από τις σκάλες. Βοήθεια σάυτή σας την προσπάθεια αποτελούν οι διάφορες αναπηρικές καρέκλες που θα βρεθούν στο δρόμο σας και οι οποίες θα σας κάνουν να κινηθείτε πιό γρήγορα μέσα στους διαδρόμους του νοσοκομείου. Βέβαια έχουν και ένα μειονέκτημα: Δεν μπορούν να κινηθούν στα σκαλιά και έτσι αναγκαστικά πρέπει να τις αφήσετε και να κατεβείτε με τα πόδια σας.

Ας περάσουμε τώρα στο τρόπο με τον οποίο μπορείτε να παίρνετε από τους άλλους διάφορες πληροφορίες. Τέτοια πρόσωπα είναι οι κάτοικοι, ο δήμαρχος και η εθνική φρουρά. Οι πληροφορίες που πιθανώς θα μαζέψετε θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε καλύτερα τα θανατηφόρα πλάσματα. Αυτές χωρίζονται σε backround information/sightings και direct evidence.

BACKROUND INFORMATION/SIGHTINGS

Αρχικά, τα στοιχεία που μαζεύετε προέρχονται από διάφορα έμμεσα συμπεράσματα ή ασυνήθιστα φαινομενα. Χωρίζονται σε: 1. Φαινόμενα. Συλλογή πληροφοριών από ιστορίες των κατοίκων που έχουν έρθει αντιμέτωποι με τα πλάσματα.
2. Πληροφορίες των ανθρώπων τους οποίους εμπιστεύεστε. Ανακαλύψτε όμως αν πράγματι και αυτοί σας εμπιστεύονται!
3. Πληροφορίες από φυσικά φαινόμενα, συνθήκες κλιματολογικές κτλ.

DIRECT EVIDENCE



Γιά να πείσετε το δήμαρχο να καλέσει την εθνική ασφάλεια, θα πρέπει να μαζέψετε 4 δείγματα του direct evidence. Αυτά τα δείγματα περιλαμβάνουν:
1. Πατημασιές από τα γιγάντια μυρμήγκια.
2. Ηχους από τα πλάσματα, μαγνητοφωνημένους.
3. Υγρό απ' αυτά.
4. Κάποιο μέρος του σώματός τους, συνήθως μία κεραία τους.

Αν είστε σε μια τοποθεσία όπου υπάρχει δυνατότητα να μαζέψετε κάποιο από αυτά τα 4 στοιχεία θα υπάρξει ένδειξη από τον υπολογιστή. Μόλις το μαζέψετε στείλτε το στο πανεπιστήμιο για ανάλυση. Μια συνηθισμένη ανάλυση διαρκεί περίπου μία μέρα, μετά από την οποία φαίνονται καθαρά τα αποτελέσματά της. Αυτά θα πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε για να πείσετε το δήμαρχο...

Μερικά γεγονότα για τα οποία ακούτε είναι αληθινά, άλλα όμως μπορεί να ειναι κατασκευάσματα φαντασιώσεων. Είναι δική σας δουλειά να καταλάβετε ποιά είναι τα πραγματικά, κερδίζοντας έτσι χρόνο!

Μόλις καταφέρετε να μαζέψετε όλα τα στοιχεία τότε μόνο ο δήμαρχος θα καλέσει γενικό συναγερμό. Βασισμένος ο ίδιος σε αυτά τα στοιχεία αλλά και στο φόβο για την ίδια του τη ζωή(!) θα διατάξει να καθαριστεί η περιοχή από κάθε είδους πλάσμα.

Χρησιμοποιώντας τις διαταγές της αστυνομίας θα πρέπει να καταστρώσετε το κατάλληλο σχέδιο για την εξόντωση των επιτιθέμενων εντόμων. Οι πραγματικές τοποθεσίες που θα πρέπει να στείλετε δυνάμεις φαίνονται σε έναν ειδικό χάρτη που ονομάζεται σιτθάτιον μαπ και βρίσκεται στα γραφεία της αστυνομίας.

SITUATION MAP

Πηγαίνετε στην αστυνομία και διαλέξτε situation map από το menu που είναι διαθέσιμο μόνο σε περίοδο συναγερμού. Τότε ένας χάρτης εμφανίζεται που δείχνει κατατοπιστικά κάθε τοποθεσία της πόλης. Icons από μυρμήγκια εμφανίζονται σε κάθε τοποθεσία όπου αυτά επιτίθονται. Ενα κόκκινο «Χ» εμφανίζεται όπου έχουν καταστραφεί μυρμήγκια. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένα menu που δείχνει τα εφόδια που απομένουν στη πόλη.

Αλλα icons δείχνουν στρατιωτικές μονάδες, αστυνομικούς, εργάτες και κανονικούς κατοίκους της πόλης. Επίσης ο αριθμός των μονάδων που έχουν σταλθεί, εμφανίζεται στο παράθυρο τοποθεσιών. Εαν θέλετε να μεταφέρετε τάνκς σε κάποια τοποθεσία, θα πρέπει να εγκαταστήσετε τουλάχιστον 2 στρατιωτικές μονάδες στη γύρω περιοχή. Γιά να βγείτε από το χάρτη αυτό και να γυρίσετε στο κτίριο της αστυνομίας, κάντε κλικ στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης. Εαν διαλέξετε να αφήσετε τις δυνάμεις να πολεμούν τα μυρμήγκια χωρίς εσείς να είστε παρών, ο ψομπθτερ θα σας ενημερώνει ποιός νικάει στη μάχη βασιζόμενος στο πόσα μυρμηγκια έχουν απομείνει σε σχέση με τις στρατιωτικές δυνάμεις της πόλης. Πρέπει επίσης να αναφερθεί ότι στο τέλος κάθε μέρας θα έχετε μια συνολική κατάσταση με τα αποτελέσματα, τους χαμένους και τους κερδισμένους.

Αργά ή γρήγορα θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε τα πλάσματα πρόσωπο με πρόσωπο. Γιά τη περίπτωση αυτή κουβαλάτε πάντα μαζί σας ένα όπλο. Ομως με τη κατάλληλη προετοιμασία και την υποστήριξη της πολιτείας, μπορείτε να πάρετε εχτρα οπλισμό και εφόδια και να προκαλέσετε έτσι μεγαλύτερη καταστροφή στον εχθρό.

ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΤΟΝ ΕΧΘΡΟ

Σε περίπτωση που βρεθείτε σε αυτή τη δύσκολη κατάσταση, θα πρέπει να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας σαν δεινός σκοπευτής. Είστε εξοπλισμένος με ένα 45αρι caliber magnum. Και τώρα διάφορα κόλπα που θα σας βοηθήσουν σημαντικά:

* Επειδή στην οθόνη δεν εμφανίζεται στόχαστρο θα πρέπει να βλέπετε που πάνε οι σφαίρες από τον καπνό που σηκώνουν και να στοχεύετε κατάλληλα. Τώρα πόσο δυνατόν είναι να σηκώνουν καπνό την ώρα που πυροβολείτε ένα τέρας του οποίου το κεφάλι βρίσκεται στον ουρανό αυτό το ξέρει ο προγραμματιστής.
* Επιτεθείτε στα μυρμήγκια όπου είναι πιο ευάλωτα. Θυμηθείτε: όλα τα τέρατα έχουν μιά αχίλλειο πτέρνα!
* Προσπαθείστε ταυτόχρονα να είστε καλός οικονόμος γιατί οι σφαίρες τελειώνουν γρήγορα και είναι πολύτιμες.

Αν σκοτώσετε κάποιο τέρας η σκηνή μεταφέρεται βλέποντάς τη τώρα από πάνω (ενώ πρώτα τη βλέπατε σε καταπληκτική 3D απεικόνιση) ακριβώς στην τοποθεσία της πόλης που βρίσκεστε. Ο χάρτης αυτός επίσης απεικονίζει και τα μορφολογικά χαρακτηριστικά της περιοχής, όπως βουνά, κτίρια και καλλιέργειες.

ΤΟ ΜΕΝΟΥ ΑΝΕΦΟΔΙΑΣΜΟΥ

Ενας μεγάλος αριθμός από icons υπάρχουν σ' αυτό το μενού. Οπως για παράδειγμα αυτά που σας δείχνουν τις διαθέσιμες βόμβες, τους δυναμίτες, τα τάνκς και τα αεροπλάνα. Ακριβώς δίπλα στο κάθε icon είναι ο αριθμός των διαθέσιμων αντιστοίχων εφοδίων. Τις βόμβες και τους δυναμίτες θα πρέπει να τις πετάτε μόνο όταν έχετε πλήρη ορατότητα των τεράτων αλλιώς θα πάνε χαμένες. Γιά να μπείτε σε ένα τανκ μετακινήστε τον χαρακτήρα σας με το joystick δίπλα του και ακουμπήστε το. Μόλις μπείτε μέσα οδηγείτε σπρώχνοντας το χειριστήριο στην κατάλληλη κατεύθυνση. Με το fire button πυροβολείτε. Οι βολές σας θα πάνε πρός το μέρος που το πολυβόλο είναι στραμμένο. Το πολυβόλο μπορείτε να το περιστρέψετε κρατώντας πατημένο το fire και μετακινώντας το joystick αριστερά ή δεξιά. Για να βγείτε από το τανκ πατήστε το fire και μετά πάνω ή κάτω. Τα τανκς έχουν απεριόριστα εφόδια και είναι αρκετά λειτουργικά μέχρι να καταστραφούν. Επίσης κάθε τανκ που δεν έχετε στον έλεγχό σας πυροβολάει αυτόματα τα μυρμήγκια. Προσέξτε εδώ να μην μπείτε σε κάποιο πεδίο βολής γιατί αυτός είναι ένας σίγουρος τρόπος να μπείτε στο νοσοκομείο.

Τα αεροπλάνα είναι διαθέσιμα μόνο σε περίπτωση συναγερμού. Οταν διαλέξετε το icon ενός αεροπλάνου, ένας cursor σε σχήμα σταυρού θα εμφανιστεί στο αριστερό μέρος της οθόνης. Με αυτόν τον cursor διαλέγετε τις πτήσεις των αεροπλάνων. Με αυτά έχετε το πλεονέκτημα να ρίχνετε βόμβες. Εχετε και εδώ απεριόριστα εφόδια. Προσοχή και να μην πέσετε σε πεδίο βολής άλλων αεροπλάνων γιατί είναι λίγο δύσκολο να διευθύνετε τον πόλεμο από το κρεβάτι του νοσοκομείου.

FLIGHT GAME

Ισως φανεί απαραίτητο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πετάξετε με ένα διπλάνο πάνω από την περιοχή της πόλης έτσι ώστε να εντοπίσετε που ακριβώς βρίσκονται τα μυρμήγκια

και προς ποιά περιοχή κατευθύνονται. Αυτό το πετυχαίνετε πηγαίνοντας στο τοπικό αεροδρόμιο. Η απογείωση και η προσγείωση είναι αρκετά εύκολες αρκεί να βρείτε το αεροδρόμιο πριν σας τελειώσουν τα καύσιμα... Συνήθως όμως μετά από κάποια πτήση καταλήγετε στο γνωστό σας πια κτίριο, το νοσοκομείο. Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα πάντως κατά τη διάρκεια της πτήσης σας να εντοπίσετε τα μυρμήγκια. Γιά αυτό και είστε εφοδιασμένος με ένα ειδικό χημικό υγρό ενάντια στα γιγάντια πλάσματα. Αλλά προσοχή γιατί τα αποθέματα του είναι πολύ περιορισμένα... Μόλις τρείς βολές.

Τα μυρμήγκια όμως ενώ βρίσκονται στη πόλη, προκαλούν διάφορες μικροκαταστροφές όπως πυρκαγιές, που θα πρέπει να αντιμετωπίσετε επιτυχώς.
Σε περίπτωση πυρκαγιάς μην καλέσετε την πυροσβεστική υπηρεσία γιατί πολύ απλά δεν υπάρχει. Πρέπει να αντιμετωπίσετε μόνοι σας την κατάσταση. Πάντως μην ανυσηχείτε. Έτσι και δεν καταφέρετε να τη σβήσετε θα αποκτήσετε ένα βαθύ, μόνιμο, τροπικό και άγριο μαύρισμα!!!
Μερικά tips τα οποία θα σας βοηθήσουν εδώ είναι:
* Προτιμότερο είναι να συγκεντρώνετε τις προσπάθειές σας σε απομωνομένες εστίες παρά να ψεκάσετε με τον πυροσβεστήρα όλο το δωμάτιο.



* Εαν ψεκάσετε μια περιοχή και δείτε πως οι φλόγες δεν υποχωρούν, ξαναπροσπαθήστε. Αν είστε στον κατάλληλο στόχο θα δείτε πως σε λίγο θα υπάρξει αποτέλεσμα.

Τελειώνοντας, θεωρούμε σωστό να αναφέρουμε ότι μερικοί από τους χαρακτήρες που θα έρθετε σε επαφή είναι άκρως επικίνδυνοι για τη σωματική σας ακεραιότητα. Ίσως λοιπόν χρειαστεί να μονομαχήσετε με στιλέτα ή να παίξετε το δημοφιλές για την εποχή «παιχνίδι του κοτόπουλου».

Εδώ οδηγείτε ένα αυτοκίνητο χωρίς φρένα και θα πρέπει την κατάλληλη στιγμή να πεταχτείτε έξω από αυτό πρίν συγκρουστείτε με κάποιο άλλο το οποίο οδηγεί αυτός που σας κάλεσε σε μονομαχία και που έρχεται από την αντίθετη πλευρά του δρόμου. Βέβαια μπορείτε να παραμείνετε μέσα στο αμάξι αν δεν θέλετε να σας πούνε κοτόπουλο...

Η ΕΞΟΝΤΩΣΗ

Γιά να σταματήσετε τα πλάσματα από το να μετατρέψουν την πόλη μιά απέραντη μυρμηγκούπολη θα πρέπει όπως προαναφέραμε να καταστρέψετε τη βασίλισσα των μυρμηγκιών που είναι υπεύθυνη για τον πολλαπλασιασμό τους. Χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που έχετε μαζέψει για το που είναι η φωλιά τους, βρείτε την κατάλληλη στοά από την οποία θα μπορέσετε να εισβάλλετε και ετοιμαστείτε για μιά μάχη μέχρι θανάτου!

ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΤΟΜΑ ΤΟΥ ΛΥΚΟΥ

Μόλις εντοπίσετε το άνοιγμα της φωλιάς θα πρέπει να κατεβείτε κάτω εφοδιασμένος με ένα σχοινί και ένα φλογοβόλο για να προστατέψετε τον εαυτό σας. Προσέξτε γιατί η φωλιά είναι ένας απέραντος λαβύρινθος. Εαν χάσετε το δρόμο σας θα γίνετε το μεσημεριανό φαγητό των μυρμηγκιών και κανένας δεν θα ακούσει τις φωνές σας γιατί η ηχώ τους θα χαθεί μέσα σε τόσο βάθος. Η βασίλισσα των μυρμηγκιών ξεκουράζεται στο βαθύτερο μέρος της φωλιάς. Μόλις την εντοπίσετε στο θρόνο της αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση τόσο για σας όσο και για αυτή. Θα πρέπει να τοποθετήσετε γρήγορα μιά βόμβα και να καταφέρετε να βγείτε στην επιφάνεια μέσα σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα πριν εκραγεί. Αν αποτύχετε, η βόμβα σκάει κι εσείς μετατρέπεστε σε ιπτάμενα πολύχρωμα κομμάτια σάρκας! Δυστυχώς δεν υπάρχει περίπτωση να καταλήξετε στο νοσοκομείο για άλλη μιά φορά. Αποτελείτε πλέον ιστορία. THE GAME IS OVER:

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΜΕΡΑ

Σε περίπτωση που δεν καταφέρετε να σκοτώσετε τη βασίλισσα πρίν τις 15 Ιουνίου θα πρέπει να υπερασπιστείτε την πόλη από μια γενική επίθεση των μυρμηγκιών. Εαν διαλέξετε το δρόμο της φυγής, η πόλη θα καταστραφεί και το παιχνίδι πάλι θα τελειώσει. Εάν καταφέρετε να αποκρούσετε την πρώτη επίθεση των μυρμηγκιών αποκτάτε περισσότερο χρόνο για να φτάσετε στη φωλιά και να καταστρέψετε τη βασίλισσα. Θα πρέπει βέβαια να βιαστείτε γιατί υπάρχει κίνδυνος τα μυρμήγκια να ξαναεπιτεθούν. Η τελευταία προθεσμία είναι μέχρι τα μεσάνυχτα της ίδιας μέρας

Όπως θα έχετε καταλάβει ήδη το παιχνίδι είναι με λίγα λόγια ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ. Δεν θα μπορέσετε να το τελειώσετε βέβαια με την πρώτη, αλλά σίγουρα θα μπορέσετε να δείτε τα περισσότερα από τα παραπάνω. Που να πρωτοαναφερθούμε; Στην φανταστική εισαγωγή, στα τέλεια γραφικά, στο φανταστικό ήχο ή στην ανεπανάληπτη πλοκή;

Η εισαγωγή λοιπόν είναι το κάτι άλλο. Μιά φανταστική sampled φωνή σας δίνει την ιστορία του παιχνιδιού ενώ στο backround βλέπετε τέλειες κινούμενες εικόνες που δείχνουν την έρημο της Καλιφόρνια την ώρα που έπεφτε ο κομήτης. Σας προτείνουμε να προσέξετε ιδιαίτερα τις αντιδράσεις στο ανύποπτο λαγουδάκι.

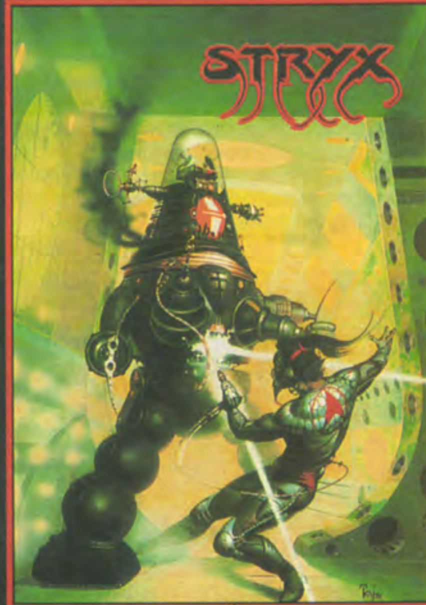
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	98
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	**95**

Τα γραφικά είναι και αυτά καταπληκτικά με σωστή επιλογή χρωμάτων. Τα sprites είναι μεγάλα με την χαρακτηριστική κίνηση της Cinemaware και χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του αγρότη που εξαφανίζεται σαν σίφουνας μόλις δει ένα μυρμήγκι. Ο ήχος δένει με την πλοκή και σας συμβουλεύουμε να παίζετε το παιχνίδι νύχτα και με το volume στο max.

Για την πλοκή τι άλλο να πούμε; Είναι η καλύτερη που έχετε συναντήσει ποτέ σε arcade adventure παιχνίδι και δίκαια παίρνει άριστα. Και μια ασήμαντη λεπτομέρεια για εσάς που διαβάζετε το review: το παιχνίδι τρέχει μόνο σε 1 MB μνήμη και έχει βγεί για Amiga μόνο, τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή αυτή. Μήπως αρχίσατε ήδη να σκέφτεστε την αγορά μιας επέκτασης μνήμης;

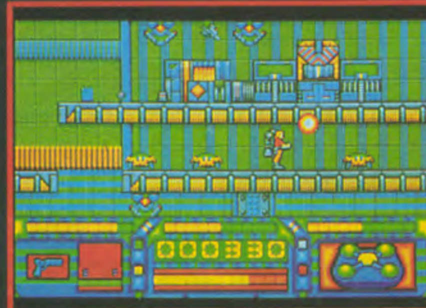












INFESTATION

ΕΧΕΙ ΗΔΗ ΠΡΟΤΑΘΕΙ ΓΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

- 7 εντελώς μοναδικά επίπεδα
- 300 διαφορετικές περιοχές
- 200 τρισδιάστατα αντικείμενα
- 100 Κ ατμοσφαιρικής μουσικής και ηχητικών εφφε
- Συνεχόμενο παίξιμο χωρίς διακοπές για φόρτωμα του παιχνιδιού και αλλαγές δισκετών.
- 8 κύριες λειτουργίες για πλοήγηση, κίνηση, ατμοσφαιρική ανάλυση κ.λπ.
- Εκατοντάδες παγίδες και εχθρικά όντα παζλ και προβλήματα που πρέπει να επιλύσετε για να προχωρήσετε.

ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΓΙΑ: AMIGA, ATARI ST
ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

SHADOW OF THE BEAST

ΤΟ ΠΙΟ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ 1989 ΔΙΕΘΝΩΣ

- Μια καινούργια διάσταση στα Computer Games
- 50 frames ανά δευτερόλεπτο με καταπληκτική ποιότητα κίνησης
- 350 οθόνες και 132 μοναδικά τέρατα.
- 13 επίπεδα ταυτόχρονης κίνησης
- 900 Κ συγκινησιακής μουσικής
- 2 Mb γραφικών συμπυκνωμένα σε δύο δισκέτες.

ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ AMIGA 500, 1000, 2000 ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΞΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI ST. ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΣΕ 8 BIT!!!

ΝΙΚΗΤΗΣ 5 ΔΙΕΘΝΩΝ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

STRYX

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΘΕΛΟΥΝ

«Υπάρχουν στο STRYX περισσότερα από όσα βλέπει το μάτι Είναι στην πραγματικότητα, πολλά πολύχρωμα sprites, τεράστια και πολύπλοκα επίπεδα και μια τε ράστια, ακατάπαυστη και ατέλειωτη ποικιλία εχθρών, ρομπότ, όπλων, δολοφόνων και Cyborgs.
Και όλοι θέλουν ν᾽ ανατινάξουν τον πλανήτη. Τα γραφικά είναι υπέροχα, οι περισσότεροι χαρακτήρες του περιοδικού αν και γεμίζουν 3 μόνο τετραγωνικά εκατοστά, καταπλήσσουν με τον ακριβή σχεδιασμό την εξαιρετική κίνηση κερδίζοντας το ενδιαφέρον μας».

Σχόλια από το περιοδικό ZERO
Βαθμολογία: 87%.

ΝΙΚΗΤΗΣ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΒΡΑΒΕΙΟΥ

Διάθεση:

DELTA COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775.

Υπάρχουν

INFESTATION AMIGA / ATARI ST.
STRYX AMIGA / ATARI ST.
BEAST AMIGA / ATARI ST

Psygnosis

Τα παιχνίδια που όλοι παίζουν

PSYGNOSIS

STAR LC–10 II
CITIZEN SWIFT 9

Ισως, το πρώτο περιφερειακό που αγοράζει κανείς όταν είναι ικανοποιημένος από τις δυνατότητες του υπολογιστή του, είναι ένας εκτυπωτής. Η δυνατότητα να τυπωθούν στο χαρτί κείμενα, εικόνες ή δεδομένα που όταν σβήνουμε το computer μας είτε χάνονται είτε μένουν κρυμμένα σε κάποιες δισκέτες, είναι ακόμα ανεκτίμητη. Κι ο στόχος που έχουν θέσει αρκετοί οραματιστές, να ζήσουμε δηλαδή σ' ένα κόσμο χωρίς χαρτί, φαίνεται οτι δεν θα πραγματοποιηθεί στο πολύ κοντινό μέλλον.



STAR LC10 II



CITIZEN SWIFT 9

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Είτε το θέλουμε λοιπόν είτε όχι κάποια στιγμή χρειαζόμαστε έναν εκτυπωτή. Αλλωστε κι εσείς, οι αναγνώστες του USER, δείχνετε μέσα από τα ερωτηματολόγια που μας στείλατε οτι ένας εκτυπωτής είναι μάλλον το περιφερειακό που θα προτιμούσατε. Ετσι, ανταποκρινόμενοι στην επιθυμία σας, παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό δύο εκτυπωτές που εμφανίστηκαν σχετικά πρόσφατα στην Ελληνική αγορά: το LC-10 II της STAR και το SWIFT 9 της CITIZEN. Τα δύο αυτά μοντέλα έχουν αρκετά κοινά σημεία: Είναι και οι δύο dot- matrix, διαθέτουν κεφαλή εκτύπωσης 9-pin και η τιμή τους δείχνει οτι απευθύνονται (και είναι προσιτά) στο μέσο χρήστη. Αλλά βέβαια, πέρα απ' αυτά, υπάρχουν και τα στοιχεία που συνιστούν την ειδοποιό διαφορά. Ας δούμε λοιπόν τί εχει να προσφέρει ο κάθε εκτυπωτής.

ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Οι διαστάσεις και το βάρος είναι περίπου τα ίδια κι έτσι τα δύο μηχανήματα καταλαμβάνουν τον ίδιο χώρο πάνω στο γραφείο σας. Ο Swift εντυπωσιάζει περισσότερο με το μοντέρνο σχήμα

BEYOND THE BLACK HOLE

Ενα "εξωτικό" πρόγραμμα από την SOFTWARE TOOLWORKS. Πα παιχνίδι χρησιμοποιεί αληθινά 3D γραφικά και animation! που δίνονται μόνο αν φοράτε τα ειδικά στερεοσκοπικά γυαλιά που ίσως αποτελέσει σταθμό στην ις Μιά πραγματική καινοτομία των τρισδιάστατων παιχνιδιών. Υπομονή μέχρι τον επόμενο οπότε και θα διαβάσετε το review στο USER!

BEYOND THE BLACK HOLE

Ενα "εξωτικό" πρόγραμμα από την SOFTWARE TOOLWORKS. Πα παιχνίδι χρησιμοποιεί αληθινά 3D γραφικά και animation! που δίνονται μόνο αν φοράτε τα ειδικά στερεοσκοπικά γυαλιά που ίσως αποτελέσει σταθμό στην ις Μιά πραγματική καινοτομία των τρισδιάστατων παιχνιδιών. Υπομονή μέχρι τον επόμενο οπότε και θα διαβάσετε το review στο USER!

BEYOND THE BLACK HOLE

Ενα "εξωτικό" πρόγραμμα από την SOFTWARE TOOLWORKS. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί αληθινά 3D γραφικά και animation! Παίζετε μόνο αν φοράτε τα ειδικά στερεοσκοπικά γυαλιά που δίνονται μαζί! Μιά πραγματική καινοτομία που ίσως αποτελέσει σταθμό στην ιστορία των τρισδιάστατων παιχνιδιών. Υπομονή μέχρι τον επόμενο μήνα, οπότε και θα διαβάσετε το review στο USER!

BEYOND THE BLACK HOLE

Ενα "εξωτικό" πρόγραμμα από την SOFTWARE TOOLWORKS. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί αληθινά 3D γραφικά και animation! Παίζετε μόνο αν φοράτε τα ειδικά στερεοσκοπικά γυαλιά που δίνονται μαζί! Μιά πραγματική καινοτομία που ίσως αποτελέσει σταθμό στην ιστορία των τρισδιάστατων παιχνιδιών. Υπομονή μέχρι τον επόμενο μήνα, οπότε και θα διαβάσετε το review στο USER!

ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΔΕΙΓΜΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΑΠΟ STAR ΚΑΙ ΔΕΞΙΑ ΑΠΟ CITIZEN

του, ενώ η σχεδίαση του LC-10 II είναι λιτή και «παραδοσιακή». Αλλωστε, η Citizen έχει πολλές φορές διακριθεί για το design της. Σε τελική ανάλυση βέβαια είναι θέμα προσωπικής αισθητικής αντίληψης.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Η ταχύτητα, που είναι το βασικότερο στοιχείο που προσέχει ο χρήστης, είναι σχεδόν ίδια, σύμφωνα με τα στοιχεία των κατασκευαστών. Θα επανέλθουμε όμως αργότερα στο θέμα αυτό με κάποιες ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις. Και τα δύο μοντέλα διαθέτουν μία σειρά από δυνατότητες που έχουν γίνει πλέον στανδαρδσ στο χώρο των εκτυπωτών: Epson και IBM emulation, condensed, enlarged, superscript και subscript εκτύπωση, optional feeder, «παρκάρισμα» χαρτιού κα. Εμείς βέβαια θα σταθούμε περισσότερο στα σημεία εκείνα όπου τα δύο μηχανήματα διαφέρουν.

Ο Swift λοιπόν έχει διπλάσιο buffer από τον LC-10 II, γεγονός που σας επιτρέπει να συνεχίσετε τη δουλειά σας πιο γρήγορα, ειδικά αν τυπώνετε μεγάλα αρχεία. Επιπλέον έχει 2 ενσωματωμένα fonts (εκτός βέβαια από τα συνηθισμένα), ενώ η δυνατότητα για ένα προαιρετικό color kit μοιάζει αρκετά ενδιαφέρουσα. Από την άλλη μεριά ο LC-10 II φαίνεται πιο γρήγορος στην εκτύπωση γραφικών (ενώ υστερεί στο κείμενο) και φυσικά έχει σαν όπλο τη χαμηλότερη τιμή του. Επίσης, είναι λιγότερο θορυβώδης από τον ανταγωνιστή του (ο οποίος όμως πρέπει να σημειώσουμε ότι διαθέτει quiet mode). Σε ότι αφορά το χειρισμό, που είναι κι αυτός πολύ σημαντικός παράγοντας, τα δύο μοντέλα φαίνονται ισοδύναμα αφού διαθέτουν ένα εύχρηστο control panel που ενσωματώνει αρκετές λειτουργίες. Απλά εδώ να πούμε οτι η Citizen έχει πρωτοτυπήσει αρκετά. Τα περίφημα dip-switches είναι σε προσιτές θέσεις και δεν απαιτούν να ξεβιδώσετε(!) τον εκτυπωτή, όπως σε άλλα μηχανήματα. Δεν πρέπει να παραλείψουμε το πολύτιμο ΕΛΛΗΝΙΚΟ manual που διαθέτει LC-10 II, ενώ η αντιπροσωπεία της Citizen μας βεβαίωσε οτι μεταφράζεται ήδη το manual του Swift και ίσως είναι έτοιμο την ώρα που διαβάζετε τις γραμμές αυτές. Πάντως και τα δύο εγχειρίδια είναι αναλυτικότατα. Να σημειωθεί οτι οι εταιρίες που εισάγουν τους εκτυπωτές αυτούς στη χώρα μας είναι γνωστές για την υποστήριξη, το άψογο service και τη συνέπειά τους.

Τα παραπάνω στοιχεία μπορείτε να τα δείτε συγκεντρωμένα στον πίνακα 1.

	LC-10 II	SWIFT 9
Buffer	4 Kb	8 Kb
Ταχύτητα draft	158 cps	160 cps
Ταχύτητα NLQ	38 cps	40 cps
Αντοχή κεφαλής	200 εκατομμύρια χαρακτήρες	200 εκατομμύρια χαρακτήρες
Ελληνικό manual	ΝΑΙ	ΝΑΙ
Εγγύηση αντιπροσωπείας	12 μήνες	24 μήνες
Τιμή (χωρίς ΦΠΑ)	65000	74500

Πίνακας 1. Γενικά χαρακτηριστικά

	LC-10 II		SWIFT 9	
	Χρόνος	Ταχύτητα	Χρόνος	Ταχύτητα
Αρχείο First Word 10924 bytes (NLQ)	8' 35"	21.2 cps	7'	26 cps
Αρχείο First Word 9473 bytes (Draft)	1' 43"	92 cps	1' 28"	107.6 cps
Σύνθετο κείμενο 285 bytes (NLQ)	40"	7.1 cps	25"	11.4 cps
Αρχείο Degas 32 Kbytes	1' 25"		2'	

Πίνακας 2. Χρόνοι και ταχύτητες εκτύπωσης

ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

Δύσκολα μπορεί να ξεχωρίσει κανείς ποιό κείμενο προέρχεται από τον ένα ή τον άλλο εκτυπωτή καθώς η ποιότητα της εκτύπωσης είναι σχεδόν

πανομοιότυπη (αν στις φωτογραφίες φαίνονται κάποια δείγματα πιο αχνά, αυτό οφείλεται στη κατάσταση της μελανοταινίας και δεν σχετίζεται με την απόδοση των εκτυπωτών). Ισως ο LC-10 II έχει πιο «απαλά» γραφικά, αλλά με ελάχιστη όπως είπαμε διαφορά. Εδώ να πούμε οτι στο τεστ χρησιμοποιήθηκε ένας ATARI 1040 ST (όχι οτι παίζει κανένα ρόλο στη ποιότητα!) και δεν συναντήσαμε κανένα απολύτως πρόβλημα με τους ελληνικούς χαρακτήρες.

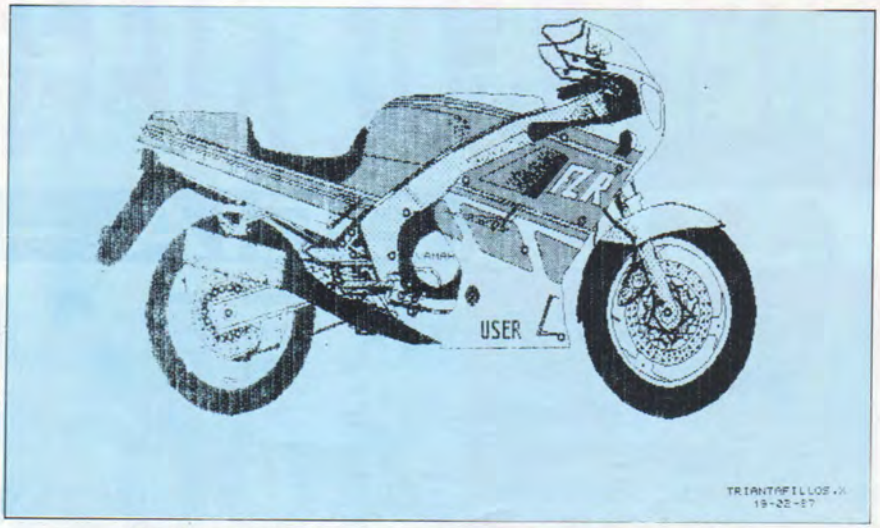
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ ...ΦΙΛΟΛΟΓΙΑ

Αφήσαμε τελευταίο το θέμα της ταχύτητας γιατί πρέπει να ξεκαθαριστούν μερικά πράγματα. Οι ταχύτητες που δίνουν όλοι οι κατασκευαστές εκτυπωτών είναι οι «ιδανικές». Τί σημαίνει αυτό; Απλά οτι υπολογίζουν την ταχύτητα με βάση τον αριθμό των χαρακτήρων που μπορεί να τυπώσει το μηχάνημα σε ΜΙΑ γραμμή. Δεν συμπεριλαμβάνουν δηλαδή το χρόνο που απαιτείται για αλλαγή γραμμών. Ετσι, ενώ εσείς περιμένετε να τυπωθεί το κείμενό σας μεγέθους 10000 bytes στον εκτυπωτή σας που «τρέχει» με 160cps σε 10000/160 = 62.5 δευτερόλεπτα, έκπληκτος παρατηρείτε οτι χρειάζεται πάνω από 90 δευτερόλεπτα! Για το λόγο αυτό κάναμε τα δικά μας τεστ με τυχαία αρχεία κειμένου και εικόνας διαφόρων μεγεθών, τόσο σε draft mode όσο

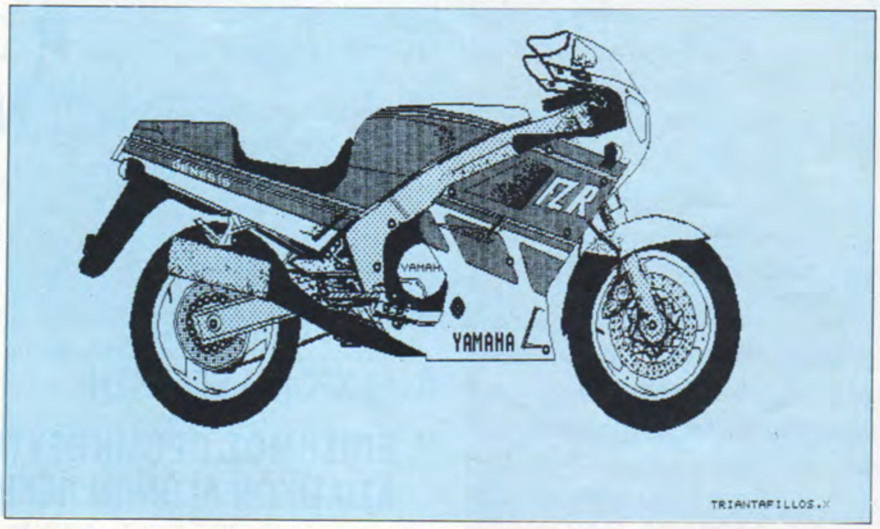
και σ ν και τις εκρήξεις.
χρον
του κ δεν είστε εντελώς αβοήθητοι για-
αλλα δρόμο σας θα βρείτε διάφορα αν-
unde μενα που μπορούν να σας σώσουν,
Τα ετε τα χρήματα να τα αγοράσετε.
ρή υπάρχουν: αντικείμενα που σκεπά-
πωση τις τρύπες με το οξύ, δίνουν καλύ-
τυπώ ... επιτάχυνση.

σας. Εδώ πλέον παίζουν ρόλο οι διάφορες τεχνικές και οι αλγόριθμοι





ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΑΠΟ STAR ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΑΠΟ CITIZEN ΚΑΤΩ



που έχουν χρησιμοποιήσει οι κατασκευαστές. Να προσθέσουμε οτι ο Swift διαθέτει και ειδικό high speed mode για πραγματικά εντυπωσιακή

πει με το SPACE να πατε στο κατάλληλο ICON και να πατήσετε FIRE. Εδώ με την επιλογή που είναι σαν ματάκι βλέπετε το επίπεδο και τη θέση σας σ' ενά χάρτη του οποίου η ευκρίνεια αυξάνεται μαζεύοντας τα σωστά αντικείμενα.

Το GAMEPLAY λοιπόν φαίνεται να υπόσχεται πολλά -είναι σχεδόν κλασικό- αλ-

ρίπου 11000 δρχ. λιγότερο. Από την άλλη μεριά αν η ταχύτητα παίζει για σας σημαντικό ρόλο, αναμφισβήτητα θα προτιμήσετε τον Swift 9.

Εμείς, δε μένει παρά να ευχαριστήσουμε την INFOQUEST (αντιπροσωπεία της STAR) και την AMY COMPUTERS (αντιπροσωπεία της CITIZEN) που παραχώρησαν τα μηχανήματα για το τεστ.

Αν είστε από τους χρήστες που έχουν ως μόνο τελικό κριτήριο την τιμή, τότε ο LC-10 II θα είναι η επιλογή σας, αφού κοστίζει περίπου 11.000 δρχ. λιγότερο. Από την άλλη μεριά αν η ταχύτητα παίζει για σας σημαντικό ρόλο, αναμφισβήτητα θα προτιμήσετε τον Swift 9.

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ ΑΠΟ CITIZEN, ΚΑΙ ΑΠΟ STAR ΑΡΙΣΤΕΡΑ



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΑΜΑΛΘΕΙΑ — USER

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ ΤΟ USER ΞΕΠΕΡΑΣΕ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥ! ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΑΜΑΛΘΕΙΑ, ΔΙΟΡΓΑΝΩΝΕΙ ΕΝΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΕΧΕΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ, ΟΧΙ 10, ΟΧΙ 100, ΑΛΛΑ 400 ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ! ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ ΠΡΟΣΦΕΡΟΝΤΑΙ 200 ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ 5.25'' DSDD 48 TPI ΣΤΗ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ 100 ΣΕ ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΟΥΤΙ, 50 ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ 3.5'' MF + DD 135 TPI. ΟΠΩΣ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ. ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΕΞΕΤΑΣΕΤΕ ΜΕ ΠΡΟΣΟΧΗ ΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΤΑΣ. ΟΙ 40 ΠΡΩΤΟΙ ΤΥΧΕΡΟΙ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ, ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΤΩΝ 10 ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ ΚΑΙ Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΚΛΗΡΩΣΗΣ. ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΠΑΡΑ ΝΑ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΟ ΑΠΑΝΤΗΤΙΚΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΤΩΡΑ ΣΤΗ ΝΕΑ ΜΑΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: *ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, ΣΠΑΡΤΗΣ 75, ΧΑΪΔΑΡΙ.* ΠΡΟΘΕΣΜΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 29 ΙΟΥΝΙΟΥ. Η ΚΛΗΡΩΣΗ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 6 ΙΟΥΛΙΟΥ ΣΤΙΣ 4 μ.μ. ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΚΑΙ ΣΑΣ ΠΡΟΣΚΑΛΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΩΡΑ ΝΑ ΠΑΡΑΒΡΕΘΕΙΤΕ.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

400 ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ ACT

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ ACT

1990 XI ASIAN GAMES OFFICIAL FLOPPY DISK WORLDWIDE SPONSOR

* 20.000.000 PASSES
* 100% ERROR FREE
* 12 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ
* ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΗΣ XI ΑΣΙΑΤΙΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ ΠΕΚΙΝΟ 1990

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΑΜΑΛΘΕΙΑ — USER

	LC-10 II		SWIFT 9	
	Χρόνος	Ταχύτητα	Χρόνος	Ταχύτητα
Αρχείο First Word 10924 bytes (NLQ)	8' 35"	21.2 cps	7'	26 cps
Αρχείο First Word 9473 bytes	1' 43"	92 cps	1' 28"	107.6 cps

τους εκτυπωτε
τούς στη χώρα
είναι γνωστές
την υποστήριξη
άψογο service κ
συνέπειά τους.
Τα παραπ
στοιχεία μπορείτ
τα δείτε συγκεν
...ματα σε όλη την Ελλάδα:

ΑΘΗΝΑ: COMPUTER CORNER (ΑΙΑΝΤΟΣ 37, Π. ΦΑΛΗΡΟ), DATASHOP (ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7, ΧΑΛΑΝΔΡΙ) COMPUTER SHOP (ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ) MICRO STEP (ΑΡΑΠΑΚΗ 56, ΚΑΛΛΙΘΕΑ), MB COMPUTERS (ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72, ΝΙΚΑΙΑ), Σ. ΠΙΤΟΓΛΟΥ (ΤΑΞΙΑΡΧΩΝ 48, ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ), Δ. ΣΑΡΗΣ – Δ. ΣΚΑΡΠΕΤΗΣ (ΣΙΝΩΠΗΣ 61, Ν. ΙΩΝΙΑ), Μ. ΣΑΡΑΝΤΑΡΙΤΗΣ Α.Ε. (ΚΩΛΕΤΤΗ 11, ΑΘΗΝΑ), Γ. ΖΑΜΠΕΤΑΚΗΣ (ΑΙΜ. ΒΕΑΚΗ 49, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ), MICRO HELLAS (ΜΕΤΡΩΝ 12, Ν. ΙΩΝΙΑ), ΓΝΩΜΗ (ΑΡΤΑΚΗΣ 101, Ν. ΣΜΥΡΝΗ), ΕΛΛΗΝΙΚΗ TECHNOLAND (ΑΛΚΙΒΙΑΔΟΥ 113, ΠΕΙΡΑΙΑΣ), Κ. Ρ. COMPUTER (ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ – ΗΠΕΙΡΟΥ 1 ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ), ELMA (ΤΣΑΜΑΔΟΥ 43, ΠΕΙΡΑΙΑΣ), ADVANCE COMPUTER TECHNIQUES (ΓΑΛΗΝΗΣ 4, Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ), WIN HELLAS LTD (ΚΗΦΙΣΣΙΑΣ 263, ΚΗΦΙΣΙΑ), KX SOFTWARE (ΜΕΛΩΔΟΥ 6, ΛΥΚΑΒΗΤΟΣ).

***ΚΑΒΑΛΑ:** ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ, Μ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ 27. ***ΕΔΕΣΣΑ:** ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 3. ***ΚΩΣ:** ST SOFTWARE TECHNOLOGIES, ΠΑΝ. ΤΣΑΛΔΑΡΗ 9. ***ΛΑΡΙΣΑ:** STEP COMPUTER SHOP, Ν. ΜΑΝΔΗΛΑΡΑ 45. ***ΑΛΙΒΕΡΙ:** COMPUTER SHOP ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ. ***ΧΑΝΙΑ:** DATA PROCESSING CENTER, Σ. ΚΡΟΚΙΔΑ 72. ***ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMPUTERS, ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40, DATA LATSIA LTD, ΔΩΔΕΚΑΝΗΣΟΥ 6. ***ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** DATA GRETA, ΜΕΓΑΡΟ ΗΛΕΚΤΡΑΣ (Κ8). ***ΡΕΘΥΜΝΟ:** ΜΑΡΑΓΚΑΚΗ ΔΗΜΑ Ο.Ε., ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΗ 127. ***ΤΡΙΠΟΛΗ:** COMPUTER ΜΝΗΜΗ, ΝΕΟΜΑΡΤΥΡΟΣ ΠΑΥΛΟΥ 4. ***ΑΡΓΟΣ:** DATA POINT, ΒΑΣ. ΣΟΦΙΑΣ 11. ***ΚΑΛΑΜΑΤΑ:** KALAMATA INFORM STUDIES, ΦΡΑΝΤΖΗ 10. ***ΑΓΡΙΝΙΟ:** Γ. ΖΑΡΝΑΒΕΛΗΣ, ΔΑΓΚΛΗ 22, Ν. ΓΑΚΗΣ, ΣΟΥΛΙΟΥ 37. ***ΜΕΓΑΡΑ:** ΓΝΩΣΗ ΕΠΕ, Γ. ΣΧΟΙΝΑ 98. ***ΧΑΛΚΙΔΑ:** ΑΝΤΩΝΙΟΥ STUDIES, ΑΒΑΝΤΩΝ 39. ***ΣΠΑΡΤΗ:** Κ. ΨΥΧΟΓΙΟΣ, ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 146. ***ΚΟΡΙΝΘΟΣ:** ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΟΡΙΝΘΟΥ, ΚΥΠΡΟΥ 81, MICROPOLIS, ΘΕΟΤΟΚΗ 70. ***ΚΑΡΔΙΤΣΑ:** ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΡΔΙΤΣΑΣ, Κ. ΤΕΡΤΙΠΗ 17. ***ΛΕΙΒΑΔΙΑ:** Σ. ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΜΠΟΥΦΙΔΟΥ 17. ***ΞΥΛΟΚΑΣΤΡΟ:** MARKON, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 27.

ROCK'N ROLL

ΤΙΤΛΟΣ	**Rock' N Roll**
HOUSE	**Rainbow Arts**
FORMAT	**Amstrad 6128**
ΤΙΜΗ	**2400**
TEST	**Amstrad 6128**
ΔΙΑΘΕΣΗ	**Arcade LTD**



Με μιά εξαιρετική εισαγωγική οθόνη και ένα πολύ καλό μουσικό κομμάτι ξεκινάει αυτό το GAME. Παίρνετε το ρόλο μίας μπάλλας που προσπαθεί να βγεί μέσα από ένα λαβύρινθο 32 επιπέδων, τα περισσότερα από τα οποία είναι πολύ μεγάλα. Υπάρχουν πολλές δυσκολίες και εμπόδια στο δρόμο σας όπως: πόρτες τις οποίες για να περάσετε πρέπει να βρείτε τα ανάλογα χρωματικά κλειδιά, λιμνούλες με οξέα, πατώματα που δεν αντέχουν το βάρος σας, πλάκες και μπάρες ενέργειας που σας μειώνουν τη δύναμη, ανεμιστήρες που σας βγάζουν από την πορεία σας, περιορισμένος χρόνος για να περάσετε το κάθε LEVEL (αν και 31 λεπτά εδώ που τα λέμε δεν είναι καθόλου λίγα). Μην ξεχνάτε και τα βέλη που σας πηγαίνουν όπου θέλουν και τις εκρήξεις.

Ομως δεν είστε εντελώς αβοήθητοι γιατί στο δρόμο σας θα βρείτε διάφορα αντικείμενα που μπορούν να σας σώσουν, αν έχετε τα χρήματα να τα αγοράσετε. Ετσι υπάρχουν: αντικείμενα που σκεπάζουν τις τρύπες με το οξύ, δίνουν καλύτερο έλεγχο της μπάλλας, επιτάχυνση, προστατευτική πανοπλία, βόμβες, τηλεμεταφορείς, αγωγοί, μέχρι και αλεξίπτωτα. Μερικά όπλα μένουν μέχρι να χάσετε, ενώ άλλα έχουν χρονικό όριο.



Παίζοντας τώρα, ο χειρισμός, που μπορεί να γίνει είτε με το JOYSTICK είτε από τα πλήκτρα, είναι πολύ καλός και η μπάλα κινείται και συμπεριφέρεται φυσιολογικά, ενώ γιά να χρησιμοποιηθεί κάποιο αντικείμενο -εκτός από τα κλειδιά- πρέπει με το SPACE να πατε στο κατάλληλο ICON και να πατήσετε FIRE. Εδώ με την επιλογή που είναι σαν ματάκι βλέπετε το επίπεδο και τη θέση σας σ' ενα χάρτη του οποίου η ευκρίνεια αυξάνεται μαζεύοντας τα σωστά αντικείμενα.

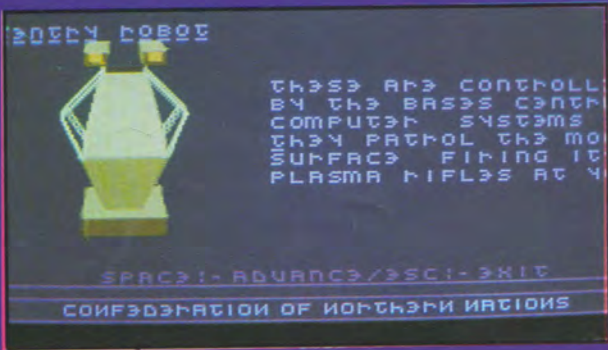
Το GAMEPLAY λοιπόν φαίνεται να υπόσχεται πολλά -είναι σχεδόν κλασικό- αλλά εκτός από την δυσκολία σε μερικά επίπεδα, τα γραφικά είναι μέτρια ή μάλλον φτωχά, και παρά τα χρώματα που βλέπετε (MODE 0) δεν αποζημιώνεστε. Το χειρότερο όμως είναι το μέγεθος της οθόνης, όπου βλέπετε τη δράση, γιατί είναι περίπου το 1/3 της οθόνης του μόνιτορ. Το δεύτερο μεγάλο μειονέκτημα του GAME είναι ότι δεν σώζει τη θέση σας στο δίσκο. Φανταστείτε να είσαστε σε κάποιο προχωρημένο επίπεδο και χάνοντας (όταν έχετε μόνο 4 ζωές είναι πολύ εύκολο να χάσετε) να πρέπει να ξαναρχίσετε από το πρώτο επίπεδο. Βαρετό ε; Αυτό αφαιρεί πολλά από το GAMEPLAY και την αντοχή του παιχνιδιού.

Τα ηχητικά εφφέ είναι λίγα και ποτέ μαζί με τη μουσική, η οποία σημειώνουμε ότι είναι φοβερή. Το τεσσάρων κατευθύνσεων SCROLLING δεν έχει πρόβλημα, ενώ το ANIMATION, όπου υπάρχει, είναι μέτριο.

Τελικό συμπέρασμα: αν επιμένετε να το αγοράσετε θα είναι για τη μουσική του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	78
ΠΑΚΕΤΟ	52
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	**76**

INFES



«Προς την IFGC σήμα επείγον. Προς σύστημα γάμα III-FR, 4 εκατομμύρια έτη φωτός από τη Γη. Από πλανήτη ALFA του XELOS (τέταρτο φεγγάρι του cx. d3a [τροχιά 1,375.500 kilom]). Βρήκαμε τρία ακόμα πτώματα χθες, ήταν τρεις από τους δικούς μας. Μόνο πέντε έχουμε απομείνει. Τα aliens πολλαπλασιάζονται. Προσπαθούμε να επιβιώσουμε αλλά ο κεντρικός computer έχει καταστραφεί και τα συστήματα συντήρησης ζωής υπολειτουργούν μέχρι να μηδενιστούν. Τα αυγά των aliens πολλαπλασιάζονται με τρομακτικούς ρυθμούς. Εξολοθρεύσαμε μερικά απ' αυτά αλλά υπάρχουν τόσα πολλά για να καταστραφούν. Δεν ξέρουμε αν μπορούμε να κρατήσουμε ακόμα. Οι λειτουργίες έχουν ξεφύγει από τον έλεγχό μας.

Πλησιάζει το τέλος όλων μας. Βοηθήστε μας. Παρακαλώ βοηθήστε μας».

ΤΙΤΛΟΣ	Infestation
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Είσαστε ο Kal Solar πράκτορας της IFGC. Καθήκον σας να εξολοθρεύσετε τα αυγά των aliens δηλητηριάζοντάς τα με αέριο, να θέσετε σε λειτουργία τους εκρηκτικούς μηχανισμούς και να δραπετεύσετε πριν το φεγγάρι ανατιναχτεί.

Στην περιπλάνησή σας θα οδηγηθείτε σε ασανσέρ όπου θα αλλάξετε επίπεδα και θα αναγκαστείτε να παραβιάσετε πόρτες που δεν ανοίγουν. Θα μπείτε σε σκάφη, σε ραδιενεργές περιοχές, σε δωμάτια και τούνελς, θα ενεργοποιήσετε πολύπλοκα συστήματα και θα περιπλανηθήτε σε ανοικτά μέρη. Προσοχή όμως στα όντα και στα droids-φύλακες που βρίσκονται παντού.



TATION



Την εξέλιξη του game την παρακολουθείτε μέσα από τη στολή σας και συγκεκριμένα από τη κάσκα η οποία και σας δίνει διάφορες ενδείξεις: το οξυγόνο, τη θερμοκρασία του σώματος, τα επίπεδα της ραδιενέργειας καθώς και την πορεία σας σύμφωνα με το μαγνητικό βόρειο πόλο του φεγγαριού. Χρησιμοποιήστε ακόμα τη πτητική μηχανή η οποία είναι εγκατεστημένη στην πλάτη της στολής σας. Κατά τη διάρκεια της πτήσης μπορείτε να παρατηρείτε τα όσα συμβαίνουν ή υπάρχουν στο έδαφος. Οι πτητικές σας ικανότητες λειτουργούν με τους κέρσορες, προσεκτικά όμως γιατί τα καύσιμα εξαντλούνται. Επίσης η στολή σας παρέχει τροφή και νερό, ενώ τα όπλα χρησιμοποιήστε τα συντηρητικά γιατί οι μπαταρίες της στολής σας τελειώνουν.

Μερικά από τα χρήσιμα αντικείμενα που θα ανακαλύψετε κατά τη διάρκεια του game είναι: μηχανισμός για τη διευκόλυνση της πορείας, scanner (ηλεκτρονικό μάτι) για να ανακαλύπτετε τις παγίδες και τους συναγερμούς, κλειδιά για τις πόρτες, extra οξυγόνο.

Τα τρισδιάστατα γραφικά κυμαίνονται στα πλαίσια του καλού χωρίς να αγγίζουν το άριστο, όπως θα περιμέναμε για Amiga. Ιδιαίτερα ωραία είναι η αναπαράσταση των κτιρίων και των εσωτερικών χώρων καθώς και των αντικειμένων, ενώ σε επίπεδο τελειότητας βρίσκεται η εισαγωγή του game με τον απεσταλμένο της εταιρείας (δηλαδή εσάς) καθώς φτάνετε στον πλανήτη, σημείο που θα σας αφήσει κυριολεκτικά άναυδους.

Ο ήχος είναι διακριτικός με αρκετά ωραία στοιχεία και την πολύ ατμοσφαιρική αναπνοή (πολύ επιτυχημένο εφφέ του κινηματογράφου) που αλλάζει ανάλογα με την κούραση και τη συχνότητα του βαδίσματος!!

Η κίνηση αποτελείται από το scrolling του ήρωα και των όντων ανάμεσα στα επίπεδα και στις εγκαταστάσεις και είναι ομαλή.

Το πακέτο του game είναι ένα από τα κλασικά της Psygnosis με τους υπέροχους σχεδιασμούς και ζωγραφικές εικόνες. Επίσης συνοδεύεται από ένα πλήρες επεξηγηματικό manual το οποίο αναλύει την αποστολή σας καθώς και τον τρόπο χειρισμού.

Χωρίς αμφιβολία, το Infestation συγκαταλέγεται ανάμεσα στα πρωτοποριακά παιχνίδια που ποτέ δεν πρόκειται να βαρεθείτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	92
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**87**



ROTOR

Αν είστε λάτρεις των shoot' em up συνεχίστε να διαβάζετε το review. Αν όμως σας άρεσαν εκείνα τα παλιά ηλεκτρονικά με τα αυτοκινητάκια που συγκρούονταν και έκαναν και σπινιές, πάλι συνεχίστε να διαβάζετε!



ΤΙΤΛΟΣ	Rotor
HOUSE	Arcana
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

Βρισκόμαστε κάπου στο κοντινό μέλλον, όπου για την απασχόληση των νέων υπάρχουν δύο εκλογές: α) να δουλέψετε κάτω από συνθήκες σκλαβιάς σε ορυχεία της Ανταρκτικής, β) να υπογράψετε ένα συμβόλαιο με την κυβέρνηση, ώστε να ενταχτείτε στην elite των Roto-Raiders, όπου δόξα και τύχη σας περιμένει ΑΝ επιζήσετε. Θα θέλατε βέβαια να εξετάσουμε το α, αλλά εμείς πιστοί στις αρχές μας, θα σας μιλήσουμε για το β.

Εσείς λοιπόν οι Roto-Raiders καλείστε να οδηγήσετε κάτι ειδικά τανκς, τα Rotors, πίσω από τις γραμμές του πολέμου, όπου μπορείτε άνετα να κλέψετε και να αφανίσετε ό,τι βρείτε.

Να όμως και το πρώτο κακό: Για να μάθετε να οδηγείτε αυτό το Rotor ή θα παραπατάτε για μια εβδομάδα από τη ζαλάδα ή δεν θα το μάθετε καθόλου. Ετοιμαστείτε για μια συνεχή κίνηση και μη νομίσετε ότι το Rotor σας μπορεί να μείνει κάπου σταθερό. Για να το ελέγξετε, θα πρέπει να γυρίζετε αριστερά ή δεξιά ή γύρω - γύρω και να πατάτε το γκάζι. Έτσι αναπτύσσει ταχύτητα προς το αντίθετο μέρος απ' αυτό που είστε γυρισμένοι και δεν τρακάρετε στα τοιχώματα ή σε κάποια αντίπαλα αντικείμενα.

Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού εξοπλίζεστε με κάποιο computer τσέπης, το οποίο σας δίνει ή κάποιες πληροφορίες ή σας οδηγεί στις αποστολές σας. Το δεύτερο κακό του παιχνιδιού είναι ότι όταν μπαίνετε στο παιχνίδι, το computer δεν σας αφήνει να πάτε κατευθείαν σε κάποια αποστολή, αλλά πρέπει να περάσετε από κάποια στάδια εξάσκησης και συγκεντρώνοντας το score το οποίο χρειάζεται (μετριέται σε PU), να σας δοθεί κάποιος κωδικός. Μ' αυτόν τον κωδικό, μπορείτε να μπείτε στο επόμενο στάδιο. Για να σας δώσω να καταλάβετε, για να μπείτε στη κανονική μορφή του παιχνιδιού πρέπει να περάσετε δύο στάδια εξάσκησης: της μανούβρας και της μάχης. Μη στεναχωριέστε όμως γιατί γι' αυτό υπάρχει το USER: Οι δύο πρώτοι κωδικοί είναι PIT και GAG αντίστοιχα. Κανονικά αυτό δεν θα έπρεπε να το κάνω, αλλά αν θέλετε να δείτε το πραγματικό παιχνίδι, πρέπει να περάσετε από τα δύο αυτά στάδια.



Καιρός όμως να πούμε και το τι πρόκειται να βρείτε σε κάθε σας αποστολή. Σε κάθε έναν από τους τέσσερις πλανήτες όπου μπορείτε να πάτε, θα συναντήσετε ακίνητους εχθρούς - κανονάκια τα οποία είναι προσκολλημένα στα τοιχώματα και σας πυροβολούν. Άρα κακό νούμερο τρία: Τα μόνα πράγματα που κινούνται στην οθόνη, είναι οι σφαίρες των αντιπάλων σας και εσείς.

MINE (ορυχείο) το οποίο μπορείτε να μαζέψετε και να το πάτε στη βάση σας, αλλά όσο αργείτε αυτό ετοιμάζεται να εκραγεί. Αν είστε στην οθόνη του MINE εκείνη τη στιγμή, σας στέλνει για τσάι. Ακόμα υπάρχει container για καύσιμα που ανανεώνει το ντεποζιτάκι σας, διάφορα containers πο σας χαρίζουν όπλα τα οποία είναι πολλά και θα αναλυθούν παρακάτω και τέλος τα Sun Crystal όπου μαζεύοντας έναν αριθμό από δαύτα, ανοίγουν κάποιες συντελεστές

Αν πάτε το Rotor σ' αυτή τη θέση των X.Y. τότε βρίσκετε την έξοδο και προχωράτε στην επόμενη αποστολή.

Όπως λέγαμε και πιο πάνω, ο εξοπλισμός που μπορείτε να έχετε είναι αρκετός και για αυτό φαίνεται σε μια μεγάλη μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης. Μαζεύοντας από κείνα τα containers που σας δίνουν όπλα, μετακινείτε ένα κόκκινο τετραγωνάκι μέσα σ' αυτήν την μπάρα. Αν πατήσετε και κρατήσετε το fire, τότε ενεργοποιείται το ανάλογο τετραγωνάκι. Από αριστερά προς τα δεξιά, η μπάρα δείχνει τα παρακάτω:

Ανεφοδιασμός, ταχύτητα στροβιλισμού, δύναμη μηχανής, «πέταμα» φορτίου όπου σώνεται το score σας και απαλλάσεστε από το φορτίο που έχετε φορτώσει, ανανέωση ζημιών, βελτίωση όπλων, storm bomb για να καθαρίζετε ότι υπάρχει στην οθόνη, power shield για προστασία κατά των πυροβολισμών και τέλος extra Rotor.

Τα γραφικά είναι κάπως φτωχά και ο ήχος μέτριος. Πάντως η μουσική είναι πολύ πρωτότυπη. Το πακέτο πολύ λιτό, παρέχει μόνο τα απαραίτητα δηλαδή μόνο τις οδηγίες σε απλό χαρτί.

Γενικά ένα μέτριο παιχνίδι, όπου αντέχει στο χρόνο όσο θα σας πάρει να μάθετε την κίνηση του Rotor.

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	68
ΠΑΚΕΤΟ	60
ΑΝΤΟΧΗ	76
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	**74**

Ξέρω, ξέρω τι σκέφτεστε κάθε φορά που πάτε σ' ένα game shop για να πάρετε παιχνίδι: «Ας βρω ένα ωραίο shoot 'em up για να βγάζω το άχτι μου, που να έχει συγκλονιστικά γραφικά, καταπληκτική μουσική και ηχητικά εφφέ, μαζί με τρομερό gameplay».

Ε, λοιπόν φίλες και φίλοι μου, οι προσευχές σας βγήκαν αληθινές. Πρόκειται για το BLOOD MONEY. Ένα από τα πιο φανταστικά shoot' em ups - με arcade στοιχεία - παιχνίδια.

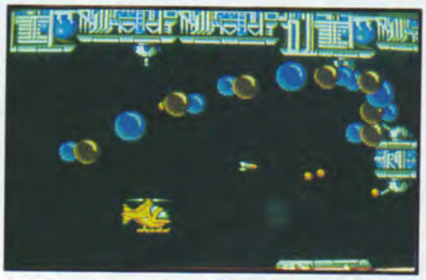
BLOOD MONEY

ΤΙΤΛΟΣ	Blood Money
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	Amiga, ST, PC, C64
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

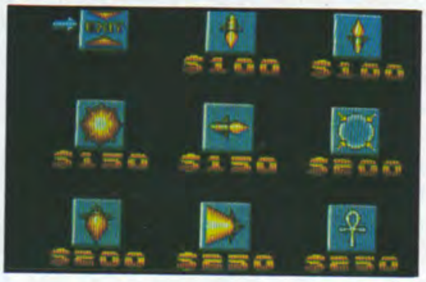
Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα απ την αρχή. Είστε ο Spondulix από την Αφροδίτη όπου έχετε πάει στον πλανήτη Thanatopia για τις διακοπές σας. Εκεί μια εταιρεία διοργανώνει ένα διαγωνισμό, για να προσθέσει λίγο σασπένς στη ζωή σας.

Σκοπός σας είναι να περάσετε από τέσσερις πλανήτες με τρομερά τέρατα, πανέξυπνες παγίδες και στο τέλος το μεγάλο φρουρό καθενός πλανήτη. Χρησιμοποιήστε σοφά τη φλογοδύναμή σας (τι σοφά δηλαδή, χτύπα ό,τι κινείται είναι ο κανόνας) και θα μετατρέψετε τους εξωγήινους σε αιματηρά χρήματα, με τα οποία θα μπορέσετε να αγοράσετε extra όπλα και εξαρτήματα. Μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι σε έναν από τους 4 πλανήτες που υπάρχουν. Σ' αυτό το σημείο θα πρέπει να σας πω ότι μπορείτε να έχετε και κάποιο σύμμαχο. Ναι, καταλάβατε καλά. Μπορούν να παίζουν και δύο παίχτες συγχρόνως, αρκεί να κρατούν μακριά τα μπούτια τους για να μη τα μπλέκουν!

Τώρα, ανάλογα με τον πλανήτη που διαλέγετε, αλλάζετε και όχημα (ελικόπτερο, υποβρύχιο, προωθητήρα ή διαστημόπλοιο). Κάθε πλανήτης έχει κάποια τιμή για να διαγωνιστείς σ' αυτόν. Ο φτηνότερος είναι ο πλανήτης με το ελικόπτερο (100 credits) και ανεβαίνουμε ένα κατοσταρικάκι σε κάθε πλανήτη. Εσείς ξεκινάτε με 200 credits στην τσέπη. Άρα λοιπόν μπορείτε αρχικά να πάτε μόνο στους δύο πρώτους πλανήτες (ελικόπτερο ή υποβρύχιο). Προσωπικά θα διάλεγα τον πρώτο για να έχω 100 φραγκάκια έτσι για να κινούμαι.



Από εκεί και ύστερα αρχίζει η δράση και η πόρωση. Δεν προλαβαίνεις ούτε να κλείσεις το computer. Μπορείτε να πάρετε ανάσα μόνο όταν πατήσετε space ή αν φτάσετε σ' ένα από κείνα τα μαγαζάκια που πωλείται εξοπλισμός.



Εκεί λοιπόν μπορείτε να διαλέξετε από τα παρακάτω όπλα, ανάλογα με τα λεφτά που έχετε από εξολοθρεύσεις aliens: Πύραυλο που πάει πάνω, αντίστοιχο για κάτω, τέσσερις μπομπίτσες (δύο για κοντά και δύο για μακριά), πύραυλο για να φυλάγεστε από πίσω (πράγματι επικίνδυνο), εργαλείο για να πηγαίνουν πιο μακριά οι σφαίρες σας, νέφτι για να πηγαίνετε πιο γρήγορα, εργαλείο επανάκτησης ενέργειας και... και κανονάκι. Ναι, καλά διαβάσατε. Κανονάκι. Ακόμα και η ζωή αγοράζεται στο BLOOD MONEY. Όσο για την ενέργεια που ανέφερα, πρόκειται για άλλο ένα καλό στοιχείο του παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο, δεν χάνετε κατευθείαν κανονάκι, αλλά έχετε κάποιο δείκτη ενέργειας, ο οποίος αν φτάσει στο τέλος, φτάνει και η δική σας ημερομηνία λήξεως στο τέλος της.

Πάντως στο mode με δύο παίχτες, το παιχνίδι γίνεται εκτός από συναρπαστικό και επικίνδυνο για την υγεία των παιχτών. Κι αυτό, γιατί τα όπλα δεν είναι απεριόριστα, αλλά αν πουληθούν, εμφανίζεται μια ταμπελίτσα με την επιγραφή «ΕΠΩΛΗΘΗ». Κοινώς, τα όπλα τα «καλά», τα προλαβαίνει όποιος παίχτης μπει πιο γρήγορα στο μαγαζί. Για αυτό λοιπόν καλό είναι πριν να φορτώσετε το παιχνίδι, να απομακρύνετε τυχόν αιχμηρά αντικείμενα από το χώρο για να εξασφαλίσετε την αρτιμέλεια τη δική σας αλλά και των φίλων σας.

Ας μιλήσουμε όμως και λίγο για τους πιο ειδικούς και απαιτητικούς. Το παιχνίδι έχει 1mbyte τρομερά γραφικά (BIT προς BIT σχεδιασμένα), 250K για SAMPLED μουσική και 16K για διάφορα εφφέ.

Η εισαγωγή είναι κάτι το φανταστικό, όπου digitized μετεωρίτες έρχονται καταπάνω σας και sampled house μουσική ακούγεται. Εγώ θα έπαιρνα το παιχνίδι μόνο και μόνο για να δείχνω τις δυνατότητες της Amiga που αξιοποιούνται στο έπακρο σ' αυτή την εισαγωγή. Αν υπήρχε βαθμός για την εισαγωγή, θα έπαιρνε 100.

Το animation όπως είπα είναι κι αυτό καταπληκτικό (χρησιμοποιούνται μέχρι και 19 frames για κάποια sprites), ενώ το Scrolling είναι τεσσάρων διευθύνσεων και πολύ απαλό. Κόβεται με την καρδιά ενός μαρουλιού. Το manual επίσης, είναι όσο πιο κατατοπιστικό θα μπορούσε να είναι για ένα shoot 'em up. Το πακέτο είναι τόσο lux, που μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για μπιμπελό στο σαλόνι σας.

Είμαι σίγουρος, ότι το BLOOD MONEY θα κάνει πολύ καιρό για να ξεχαστεί, όπως επίσης και οι κάλοι σας από τη σκληρή χρήση του joystick.



ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	83
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

SUPER SCRABLE SIMULATOR

ΤΟ SUPER SCRAMBLE ΕΙΝΑΙ ΑΠΟ ΤΑ RACER SIMULATORS ΠΟΥ ΜΕΝΟΥΝ ΠΑΝΤΟΤΕ ΣΤΟ ΜΥΑΛΟ ΜΑΣ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΙ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΕΡΑ ΠΟΥ ΝΑ ΜΗΝ ΤΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ.

ΤΙΤΛΟΣ	Super Scramble
HOUSE	Gremlin
FORMAT	ST, Amstrad
ΤΙΜΗ	3400
TEST	Atari, ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Ο σκοπός του είναι απλός, αλλά δύσκολος. Πρέπει να τελειώσετε επιτυχώς τις πίστες μέσα στα χρονικά όρια που έχουν. Κάθε πίστα είναι τελείως διαφορετική από την άλλη, καθώς υπάρχουν λοφίσκοι που πρέπει να ανεβείτε (αλλά και να κατεβείτε) προσεκτικά, ανώμαλοι δρόμοι με εμπόδια που βέβαια οφείλετε να τα αποφύγετε, χαντάκια που πρέπει να περάσετε από πάνω τους και ότι άλλη αναποδιά μπορεί να σας τύχει στο δρόμο. Το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο γιατί υπάρχουν σημεία που δεν πρέπει να τρέχετε γρήγορα, όπως ο χωματόδρομος. Επίσης πρέπει να προσέχετε πως «προσγειώνεστε» όταν κατε-





βαίνετε ένα λόφο, γιατί μπορεί να χάσετε τον έλεγχο. Ακόμα στα χαντάκια είναι προτιμότερο όταν πάτε να περάσετε από πάνω τους να κάνετε «σούζα« γιατί υπάρχει κίνδυνος να κολλήσει η μπροστινή ρόδα και μετά...

Η αρχική οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο, που καταλαμβάνει το πάνω μέρος της οθόνης, βλέπετε τη μηχανή με τον οδηγό από την δεξιά μεριά, δηλαδή πλάγια. Από εδώ ελέγχετε την μηχανή σας στη μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού. Για μεγαλύτερη βοήθεια υπάρχουν δύο ενδείξεις, της ταχύτητας και του στροφόμετρου, απ' όπου καταλαβαίνετε αν πρέπει να μειώσετε ή να αυξήσετε την ταχύτητά σας. Το δεύτερο μέρος, περιλαμβάνει μια κάτοψη του δρόμου τελείως διαφορετική από την πρώτη γιατί τα βλέπετε όλα από πάνω, έτσι καταλαβαίνετε ποιά κατεύθυνση ακολουθείτε και αν υπάρχει εμπόδιο στο δρόμο όπως βράχοι ή δέντρα, κάνετε μια απλή κίνηση με το joystick και τα αποφεύγετε σχετικά απλά. Αυτό όμως, στη πραγματικότητα, κάνει τα πράγματα ακόμα πιο δύσκολα γιατί ταυτόχρονα πρέπει να κοιτάτε και τις δύο θέσεις που έχει η μηχανή και τις δύο ενδείξεις. Μην ανησυχείτε όμως, γιατί αυτό δεν μειώνει το παιχνίδι, αλλά το κάνει ρεαλιστικότερο και το κυριότερο,



ελκυστικότερο. Αυτά όλα, συντελούν σε ένα πολύ καλό αποτέλεσμα, ας μην ξεχνάμε όμως ότι είναι ένα δημιούργημα της GREMLIN. Τα πράγματα για Amiga και Atari είναι ακόμα πιο εντυπωσιακά γιατί τα γραφικά είναι πολύ λεπτομερή και ευδιάκριτα. Διαφορές δεν υπάρχουν σημαντικές, αλλά η Amiga υπερισχύει λίγο στα γραφικά και στον ήχο. Ακόμα θέλω να συμπληρώσω ότι το scrolling είναι πολύ πετυχημένο και στα σημεία που πρέπει, δεν παρουσιάζονται προβλήματα δίνοντας πολλά προτερήματα στο Super Scramble και σε αυτό τον τομέα. Αυτό όμως που μου έκανε εντύπωση ήταν ο ήχος του που ήταν πραγματικά πολύ καλός, εντυπωσιακός θα έλεγα, καθώς η αυξομείωση του ήχου με την ταχύτητα συνδυάζονται τέλεια.

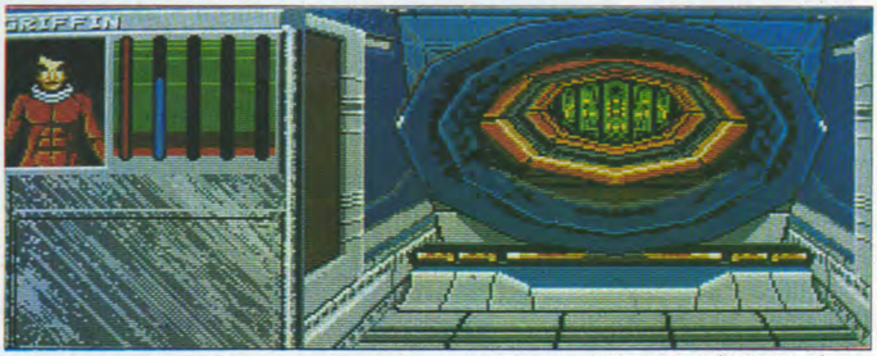
Είναι σίγουρα μία από τις καλύτερες δημιουργίες της GREMLIN.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	82
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

XENOMORPH

Λοιπόν σας παραδέχομαι: Το να προσπαθείς να διορθώσεις το ακινητοποιημένο διαστημόπλοιό σου ψάχνοντας μέσα σε μια βάση από είκοσι μεγάλα έως τεράστια επίπεδα γεμάτα με ραδιενέργεια, αμυντικά ρομπότ και πεινασμένα τέρατα, δείχνει αμέσως το κουράγιο σας. Γιά αυτό λέω να έρθω σημερα μαζί σας σ' αυτό το ARCADE ADVENTURE γιά πολύ γερά νεύρα.

ΤΙΤΛΟΣ	Xenomorph
HOUSE	Pandora
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



ΣΕΝΑΡΙΟ

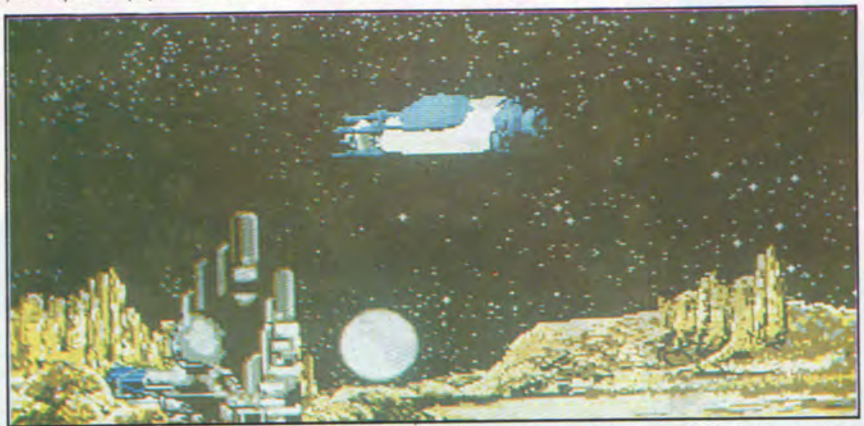
Οσοι από σας έχουν δεί το ALIEN και έχουν θαυμάσει τα τρομερά που συνέβησαν, θα πρέπει να έχουν υποψιαστεί την υπόθεση του παιχνιδιού. Ας ξεκινήσουμε από την αρχή: Ενώ ταξιδεύατε στο διάστημα με μια εμπορική σακαράκα (το αγαπημένο σας Mombasa Oak) μέσα σ' ένα κρυογενικό θάλαμο, συμβαίνει κάποιο ατύχημα. Το φορτίο που μεταφέρατε, ακολουθώντας κάποιον άγνωστο νόμο της φυσικής, διαλύει ένα μέρος από το σκάφος σας στέλνοντας ταυτόχρονα ένα τεράστιο κύμα ενέργειας να βραχυκυκλώσει μερικά τμήματα του computer του διαστημοπλοίου. Ευτυχώς το CNS σας ξύπνησε προτού καταστραφεί εντελώς. Σας πήρε τρείς μέρες να φτάσετε στη βάση Essen, με την οποία όμως στάθηκε αδύνατη και η παραμικρή επικοινωνία. Προσγειώνεστε. Μα πού έχουν πάει τα 200 άτομα του πληρώματος; Η απόλυτη ησυχία σας βάζει σε υποψίες. Δεν είναι ώρα γι' αστεία. Μετά από λίγο καταλαβαίνετε με δυσάρεστο τρόπο πως τους έχουν καταβροχθίσει αυτά τα περίεργα όντα που έχουν κατακλύσει τον τόπο. Λοιπόν, πρέπει να διορθώσετε το σκάφος βρίσκοντας το απαραίτητο υλικό μέσα στα 20 levels της βάσης. Για να επισκευαστεί το διαστημόπλοιο πρέπει να βρείτε τα chips που έχουν χαλάσει και να τα αντικαταστήσετε με άλλα συμβατά από τους computers του Essen. Αν νομίζετε οτι αυτό ήταν όλο κι όλο το πρόβλημά σας κάνετε λάθος, μεγάλο λάθος. Πρέπει ακόμα να βρείτε καύσιμα για να κινηθεί το σκάφος σας, όπλα και τρόφιμα για να παραμείνετε ζωντανοί. Τέλος πρέπει να προγραμματίσετε τον computer του σκάφους από την αρχή. Οπως βλέπετε η υπόθεση δεν είναι ιδιαίτερα πολύπλοκη αλλά είναι μια καλή και προκλητική ιδέα που αφήνει τα υπόλοιπα στον gamer.

ΟΘΟΝΗ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οποιος έχει παίξει το Dungeon Master θα δεί αμέσως την ομοιότητα στη διαμόρφωση της οθόνης και στο χειρισμό: Κατ' αρχήν δε φαίνεται κάποιο ανθρωπάκι να κινείται στην οθόνη, αλλά βλέπεις τα πάντα μέσα από τα μάτια του ήρωα. Η οθόνη χωρίζεται σε έξη μέρη: στο μεγαλύτερο φαίνεται η δράση, αριστερά επάνω είναι οι δυνάμεις σας, και κάτω το WINDOW των ειδικών όπλων. Το δεξί και αριστερό σας χέρι και τα βελάκια με τις δυνατές κινήσεις συμπληρώνουν την οθόνη. Στο παράθυρο που φαίνονται οι δυνάμεις σας, η κόκκινη μπάρα δείχνει την υγεία σας, η μπλέ την αντοχή, η πράσινη το πόσο χορτάτος είσαστε και η κίτρινη το πόσο διψάτε. Οπως θα διαπιστώσετε παίζοντας, πεινάτε, διψάτε και κουράζεστε σε χρονικά διαστήματα όχι πολύ συχνά, πράγμα πολύ ρεαλιστικό αλλά και βολικό αφού μπορείτε να παίζετε αρκετή ώρα απερίσπαστοι. Οταν τελειώσει το φαγητό σας ή το νερό σας δεν πεθαίνετε αμέσως αλλά χάνετε αντοχή. Τα χτυπήματα των XENOMORPHS είναι η μόνη άμεση απειλή γιά την υγεία σας. Υπάρχει ακόμα μιά μπάρα με άσπρο χρώμα που δείχνει το ποσοστό της ραδιενέργειας που δέχεστε (αναπόφευκτο όταν κουβαλάτε πηγές ενέργειας). Αν δεχτείτε μεγάλα ποσά ραδιενέργειας αρχίζει να υποφέρει η αντοχή

X E N O M O R P H

και η υγεία σας. Προσέχετε λοιπόν τον εαυτό σας και (όπως θα έλεγε η μαμά σας) να ντύνεστε καλά, να τρώτε γερά και να ξεκουράζεστε. Ως πρός το χειρισμό το GAME χρησιμοποιεί ένα συνδυασμό MOUSE, JOYSTICK και CURSOR KEYS, με λιγότερο εύχρηστο το JOYSTICK. Η απόκριση στις εντολές που δίναμε ήταν άμεση και η επιλογή εύκολη. Κάνοντας ckick το δεξί κουμπί του MOUSE, πηγαίνουμε κατευθείαν στο INVENTORY που περιλαμβάνει ό,τι χωράει το σακίδιό σας, περίπου εικοσιπέντε αντικείμενα. Τώρα πάνω αριστερά και σε σμίκρυνση βλέπετε το χώρο και τη δράση (να πούμε εδώ οτι πυροβολώντας τα διάφορα όντα μέσα από το μικρό αυτό παράθυρο έχετε μεγαλύτερη ευστοχία και πιο ισχυρές βολές. Με το MOUSE πιάνετε αντικείμενα γιά να τα μεταφέρετε, να τα χρησιμοποιήσετε ή να τα βάλετε στο σακίδιο. Τέλος από εδώ σώζετε και φορτώνετε την πρόοδό σας και να θυμάστε οτι σε κάθε οθόνη μπορείτε να αφήσετε μέχρι τρία αντικείμενα ανεξαρτήτως μεγέθους.



ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

Γιά να αντιμετωπίσετε τα XENOMORPHS δεν θα χρησιμοποιήσετε βέβαια σκληρά λόγια, αλλά μιά σεβαστή ποικιλία όπλων και μηχανισμών. Ας τα δούμε αναλυτικά:

Πιστόλια και πολυβόλα των 10mm που μπορούν να ρίχνουν τρεις διαφορετικές συχνότητες, όπλα και πιστόλια LASER, MAGNUM 20mm, όπλα γιά νάρκωση και παράλυση, ρουκετοβόλα των 75mm. Το πιο δυνατό όπλο που μπορείτε να έχετε είναι ο επιταχυντής σωματιδίων που είναι καθαρά στρατιωτικό όπλο. Η εταιρία μάλιστα συνιστά να μη χρησιμοποιείται σε κλειστούς χώρους γιατί υπάρχει κίνδυνος να τρυπήσουν τα τοιχώματα! Στα πρώτα δέκα επίπεδα το πιο δυνατό όπλο είναι το Magnum, ενώ σας συνιστούμε να έχετε έτοιμο σαν δεύτερη επιλογή το Laser και μετά το Needle gun. Υπάρχουν επίσης χειροβομβίδες και νάρκες διαφόρων τύπων όπως καπνογόνες, εμπρηστικές, διασποράς, high explosive, δακρυγόνες και παραλυτικού αερίου. Φυσικά όλα τα όπλα έχουν διαφορετικά αποτελέσματα σε διαφορετικά όντα. Το πιο εντυπωσιακό όπλο είναι το Robomine που βγάζει πόδια(!) λίγο μετά την ενεργοποίησή του και ανατινάζεται πάνω σε οτιδήποτε κινείται. Χρησιμοποιήστε το σε ομάδες τεράτων. Εκτός από τα όπλα θα βρείτε διάφορες φόρμες, μάσκες, γάντια καθώς και μπότες. Αλλα αντικείμενα και μηχανήματα που θα σας βοηθήσουν είναι:

MOTION DETECTOR: Μετά από τα πρώτα επίπεδα τα τέρατα γίνονται πολύ δυνατά και επικίνδυνα, πρέπει λοιπόν να μπορείτε να τα εντοπίζετε αμέσως.

ATMOSPHERIC ANALYSER: γιά να ξέρετε αν ο αέρας αναπνέεται ή είναι σαν το νέφος της Αθήνας!

COMPUTER CONSOLE: κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε αρκετές δισκέττες, τις οποίες βάζοντας σ' αυτό το μηχάνημα θα πάρετε πληροφορίες γιά την υπόθεση του GAME και την προέλευση των XENOMORPHS, που προσθέτουν πολλά στην ατμόσφαιρα. Στο κεντρικό COMPUTER -στο επίπεδο που ξεκινήσατε, θα χρησιμοποιήσετε κάποια δισκέττα γιά να ξαναπρογραμματίσετε τον προορισμό σας. Ξεκινώντας πάντως μην πατήσετε το πράσινο κουμπί δεξιά στο εκτός λειτουργίας COMPUTER γιατί...

MEDICAL: παίρνετε τα φάρμακα γιά να ανακτήσετε τις δυνάμεις σας ή γιά να ρίξετε το επίπεδο της ραδιενέργειας στο σώμα σας (HINT: το πρώτο κουμπί γιά τη δίψα και το δεύτερο γιά τη ραδιενέργεια). Και να θυμάστε: μην κάνετε κατάχρηση.

CNS: Αυτά είναι τα κυκλώματα του υπολογιστή σας, μερικά τσιπάκια των οποίων πρέπει να αντικαταστήσετε, από τα αντίστοιχα της βάσης που είναι συμβατά μεταξύ τους. Ομως προσέξτε την σειρά με την οποία θα τα πάρετε, γιατί μπορεί να μην ανοίγουν οι πόρτες από ένα λάθος σας ή να μην λειτουργούν οι κάρτες ασφαλείας.

KOPEK COFFEE MACHINE, DRINK-O-MAT, SNAK-O-MAT: φάτε και πιείτε όλα τα καλά που σας προσφέρει το COMPUTERISED μενού, όσο έχετε ακόμα πίστωση.

ANTI-MATTER DRIVE: Είναι η κινητήρια δύναμη του σκάφους, μόνο που χρειάζεται καύσιμα, τα οποία πρέπει να ψάξετε αρκετά γιά να τα βρείτε (χρειάζεστε τρία ANTI-MATTER POD, που είναι ιδιαίτερα ραδιενεργά).

RECHARGE: Αυτό το μηχάνημα, που το MANUAL δεν αναφέρει καθόλου, θα σας σώσει πολλές φορές τη ζωή, αφού ξαναγεμίζει με σφαίρες τους γεμιστήρες των όπλων (γιά αυτό μην τα πετάτε όταν αδειάζουν) και τις πηγές ενέργειας, τα γνωστά STANDARD POWER MODULE που χρησιμοποιούνται από τα όπλα ενέργειας και άλλα φορητά μηχανήματα.

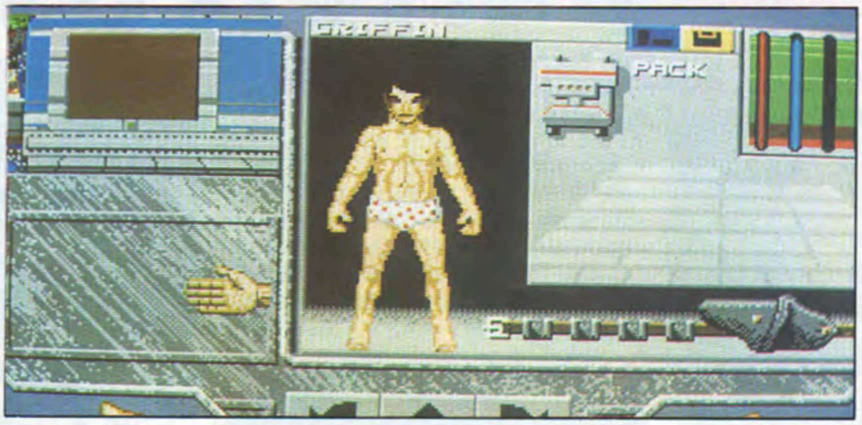
Θα σταθούμε επίσης στα CREDIT CARD και ID CARD, τα οποία σας δίνουν την άδεια χρήσης των προηγούμενων μηχανημάτων, ενώ με το SECURITY PASS ανοίγετε τις πόρτες ασφάλειας και έχετε πρόσβαση σε απόρρητα μέρη της βάσης (HINT: όλες οι πόρτες ανοίγουν με το κατάλληλο PASS).

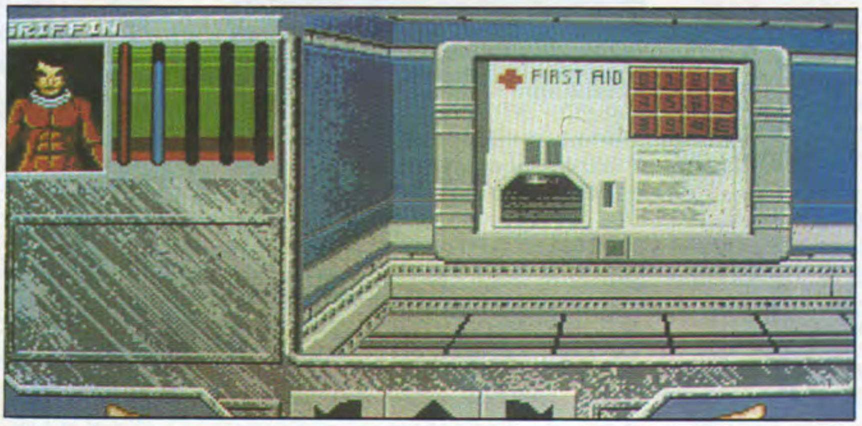
ΓΡΑΦΙΚΑ ΗΧΟΣ

Η εισαγωγική οθόνη δεν είναι τίποτα το ξεχωριστό, αλλά η sampled μουσική είναι αρκετά καλή και μοιάζει με του Baal. Τα GRAPHICS είναι γενικά πάνω από το μέτριο και θα λέγαμε πως όσο προχωράτε στα επίπεδα γίνονται όλο και καλύτερα. Τα χρώματα που κυριαρχούν είναι το γκρί-μπλέ με πολύ διαφορετικό το επίπεδο με τις σωληνώσεις. Τα XENOMORPHS είναι βέβαια τα καλύτερα γραφικά του GAME και τα μεγαλύτερα (αηδιαστικές μάζες, κουκούλια στο πάτωμα ή να κρέμονται από το ταβάνι και ανοίγουν με πολύ καλό ANIMATION γιά να βγούν απερίγραπτα όντα: συνδυασμοί αραχνοειδών με οστρακόδερμα, μεγάλα σκουλήκια-βδέλλες με δόντια, καθώς και τα ρομπότ-φρουροί που μας πάγωσαν το αίμα με τον όγκο τους) είναι λίγα από αυτά που είδαν τα μάτια μας. Ολα τα αντικείμενα είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ θα σας κάνουν εντύπωση οι πόρτες γιά το πόσο συμπαγείς φαίνονται όταν κλείνουν με ρεαλιστική ταχύτητα. Η κίνηση στον χώ-

X E N O M O R P H

ρο δεν είναι συνεχής αλλά οι οθόνες ξανασυνθέτονται (σαν το BARD'S TALE) με πολύ μεγάλη ταχύτητα, πράγμα που δεν αφήνει περιθώρια γιά κανένα παράπονο. Εξάλλου αντικείμενα και όντα φαίνονται από μακριά. Ολα αυτά σε συνδυασμό με τα εφφέ των εκρήξεων και τα πλήρως ANIMATED τέρατα είναι αρκετά γιά να ικανοποιήσουν τους περισσότερους. Αν και κατά τη διάρκεια του GAME δεν υπάρχει μουσική -παρά μόνο στην εισαγωγική οθόνη, τα ηχητικά εφφέ είναι πολύ αληθινά και προσεγμένα, ενώ κάθε όπλο και επιθετικό μέσο έχει το δικό του ήχο, ακόμα κι όταν αλλάζετε γεμιστήρα.





ΓΕΝΙΚΑ

Με εκατοντάδες δωμάτια και μέρη γιά εξερεύνηση, με ατμοσφαιρικά γραφικά, καλό ANIMATION, αληθινό ήχο, μπόλικη δράση, σωστούς χρόνους, ρεαλιστικό στήσιμο και πρωτότυπο αλλά δοκιμασμένο σενάριο (βλέπε ALIENS), θα σας κρατήσει ώρες και βδομάδες μπροστά στο μόνιτορ. Σ' αυτό συντελεί και το γεγονός ότι σχετικά εύκολα θα περάσετε το ένα LEVEL μετά το άλλο, αλλά δύσκολα θα αποκτήσετε όλα τα σωστά κομμάτια γιά τη λειτουργία του σκάφους. Σας υπόσχομαι ότι μετά από μερικές ώρες έντονου παιχνιδιού θα τριγυρνάτε στα δωμάτια τοίχο-τοίχο και θα νομίζετε τα φωτιστικά γιά κουκούλια ενώ... Ωπα, τι ήταν αυτό που ακούστηκε από το διάδρομο..OKEY, YOU XENOMORPH, MAKE MY DAY.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ας κάνουμε λοιπόν μαζί τα πρώτα βήματα στον περίεργο κόσμο των XENOMORPHS.

Ξεκινώντας το παιχνίδι αγνοείστε το computer του σκάφους. Πάρτε μερικές πλακέτες για να μή γεμίσετε αργότερα τα χέρια σας με ολοκληρωμένα! Κατεβείτε από την σκάλα στον κάτω όροφο. Μόλις βγείτε από την πόρτα, αριστερά και πάνω. Προχωρήστε στο βάθος του διαδρόμου (δίπλα στο ιατρικό κρεβάτι). Ανοίξτε την αντιβαρυτική θυρίδα και πάρτε την ID card. Βάλτε την στο μηχάνημα που γράφει First Aid και πάρτε μερικά φάρμακα ιδίως με τα κουμπιά 0 και 1, γιατί θα σας χρειαστούν αργότερα. Πάρτε πίσω την κάρτα σας και μπείτε στο δωμάτιο. Αγνοείστε τη φόρμα που βρίσκεται εκεί (είναι μολυσμένη) και πηγαίνετε στο Kopek Coffee. Χρησιμοποιώντας τη cash card (αυτή τη μπλέ) πιείτε διαφόρων ειδών καφέδες μέχρι να γεμίσει η κίτρινη μπάρα. Βάλτε και μερικούς στο σακίδιό σας. Δίπλα, στο Snak-O-Mat κάνετε την ίδια διαδικασία. Φύγετε από το δωμάτιο και κατεβείτε. Πάρτε τη σκάλα που οδηγεί κάτω και αφού ανοίξετε την πόρτα θα βρεθείτε σε ένα παράδεισο εξοπλισμού. Ανοίξτε ΟΛΕΣ τις θυρίδες και πάρτε τα πάντα. Το laser gun βάλτε το κατά προτίμηση στη θήκη της ζώνης. Επίσης αν δεν έχετε τέσσερα πόδια μην πάρετε πάνω από ένα ζευγάρι μπότες! Υστερα περάστε τις δύο πόρτες -μία συνηθισμένη και μία ειδική- και κατεβείτε τη σκάλα. Κάντε δεξιά, μπείτε στη μεγάλη αίθουσα και προχωρήστε συνέχεια αριστερά πίσω από τις μπάρες. Μετά από αρκετή ώρα (μην εγκαταλείψετε) θα βρείτε μια σκάλα για να κατεβείτε επίπεδο. Εδώ οι πόρτες ασφαλείας ανοίγουν με την ειδική κάρτα που θα βρείτε σε κάποια θυρίδα. Τελειώνουμε με δύο συμβουλές για να μή χανόσαστε μέσα στα λαβυρινθώδη επίπεδα: 1) Αφήνετε τις πόρτες που περνάτε ανοιχτές και 2) Πηγαίνετε διαρκώς προς μία μόνο κατεύθυνση, ακολουθώντας δηλαδή συνεχώς τον αριστερό ή τον δεξιό τοίχο. Καλή τύχη!

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	92
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

BEYOND THE BLACK HOLE

ΤΙΤΛΟΣ	Black Hole
HOUSE	Software Toolworks
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	4500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Να και μια από τις πρώτες STEREO-SCOPIC 3-D προσπάθειες σε GAME. Η SOFTWARE TOOL-WORKS προσπάθησε να δώσει στο παιχνίδι με τη βοήθεια και των ειδικών γυαλιών (GOGGLES) που περιέχονται στο πακέτο, την αίσθηση του τρισδιάστατου (αντικείμενα να φαίνονται ότι βγαίνουν έξω από την οθόνη και πραγματικό βάθος). Το αν το κατάφερε το αφήνουμε σε σας να το κρίνετε, γιατί όπως λέει και η ίδια η εταιρία «η ικανότητα να δείτε τα 3-D γραφικά διαφέρει από άτομο σε άτομο». Για να σας φύγει η περιέργεια σας λέμε ότι εμείς κάτι βλέπαμε πού και πού.

Ας δούμε τώρα το σενάριο: Μόλις έχετε αποφοιτήσει από μια σχολή εκπαίδευσης αστροναυτών και αναλάβατε με το μικρό διαστημόπλοιό σας να ερευνήσετε κάποια περίεργα φαινόμενα που δημιουργούνται από μια μαύρη τρύπα, στην οποία πέφτετε τελικά μέσα (αυτό λέγεται τύχη του πρωτάρη). Τι τρομερά και φοβερά πράγματα περιμένετε να βρείτε; Ε λοιπόν, δεν τα βρίσκετε. Το παιχνίδι μοιάζει κάπως σαν KRACOUT CLONE, αφού έχετε μία σφαίρα, που είναι προφανώς το διαστημόπλοιό σας, και την ελέγχετε με δύο ενεργειακές ρακέτες αριστερά και δεξιά στην οθόνη. Χτυπώντας με αυτό τον τρόπο τη σφαίρα, προσπαθείτε να πετύχετε τα διάφορα αντικείμενα που υπάρχουν στην οθόνη (καμπάνες, σφυρίχτρες, μπάλες του μπιλλιάρδου, παπάκια και φυσαλλίδες,..) είτε για να τα εξαφανίσετε είτε για να τα βάλετε στη σωστή σειρά. Όταν το καταφέρετε αλλάζετε επίπεδο.

Στο χειρισμό όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά αφού το *BLACK HOLE* βασίζεται στη λογική των τριών διαστάσεων. Μπορείτε δηλαδή να χτυπήσετε τα αντικείμενα μόνο



όταν βρίσκεστε στις ίδιες συντεταγμένες μ' αυτά. Η κατεύθυνση προς τα πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά, όπως είπαμε καθορίζεται από το χτύπημα με τις ρακέτες αλλά η κίνηση στην τρίτη διάσταση (προς τα έξω και προς το βάθος της οθόνης) αλλάζει με το πάτημα του FIRE ή του SPACE ή του αριστερού πλήκτρου του MOUSE. Ακόμα και έτσι όμως δεν είναι τόσο δύσκολα τα πράγματα και μετά από μερικές προσπάθειες θα σημαδεύετε άνετα.

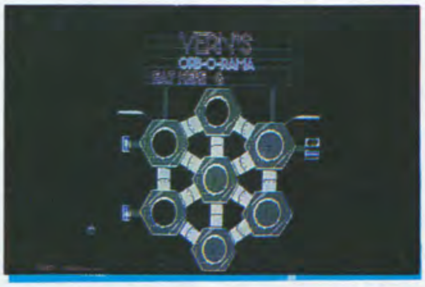


Είπαμε ότι η σφαίρα είναι διαστημόπλοιο, και αυτό σημαίνει ότι κινείται με καύσιμα τα οποία αργά αλλά σταθερά μειώνονται, βάζοντάς σας έτσι ένα χρονικό όριο μέσα στο οποίο πρέπει να περάσετε το κάθε επίπεδο, γιατί μόλις τελειώσουν... Αν η σφαίρα σας ξεφύγει αριστερά ή δεξιά χάνετε το ένα τρίτο περίπου των καυσίμων σας (η στάθμη του φαίνεται σε μια μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εμφανίζεται πού και πού ένας πειρατής καυσίμων (μοιάζει με αστεράκι συνήθως) και σας κυνηγάει. Αν σας προλάβει σας ρουφάει ένα μεγάλο μέρος από τα καύσιμά σας, αλλά



αν τον αποφύγετε μετά από λίγο θα μεταμορφωθεί σε μια δεύτερη σφαίρα. Τώρα αν είσαστε ικανοί να ελέγχετε ταυτόχρονα δύο τέτοιες μπάλες χμ... μπορείτε να βρείτε δουλειά και σε τσίρκο.

Σαν GAME λοιπόν το *BLACK HOLE* θα μπορούσε να σταθεί μόνο αν είχε καλύτερα γραφικά και μεγαλύτερη ποικιλία. Η κίνηση δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό και περιορίζεται στην κίνηση της σφαίρας και σε κάποιο ANIMATION των αντικειμένων όταν τα χτυπάτε. Το τρισδιάστατο εφέ είπαμε ήδη ότι το βλέπεις - δεν το βλέπεις, αλλά όπως και να έχει είναι πολύ κουραστικό να ζορίζετε έτσι



PC USER

τα μάτια σας (ρωτήστε κι εμάς που αλλοιθωρήσαμε), για ένα αμφίβολο αποτέλεσμα. Αν όμως επιμένετε, φροντίστε να βρίσκεστε σε ένα σκοτεινό δωμάτιο, με κατάλληλο φωτισμό του μόνιτορ, και να κοιτάτε με ένα ύφος απλανές στο βάθος της οθόνης (σαν ήρωας του βωβού κινηματογράφου δηλαδή).

Ο ήχος είναι μέτριος και κάθε αντικείμενο που το χτυπάτε κάνει το δικό του ήχο. Ο χειρισμός και η απόκριση του JOYSTICK ή του πληκτρολογίου είναι ικανοποιητική ενώ υπάρχει η δυνατότητα να γίνεται το GAME πιο γρήγορο ή πιο αργό. Μπορείτε να σώζετε την πρόοδό σας στο δίσκο, μετά το τέλος του παιχνιδιού, δηλαδή αφού χάσετε, στο επίπεδο που χάσατε, πράγμα πολύ βολικό.

Στο πακέτο του παιχνιδιού εκτός από τα GOGGLES και τις οδηγίες, περιλαμβάνεται κι ένα βιβλιαράκι (36 σελίδες) που περιέχει την ιστορία της στερεοσκοπικής 3-D οπτικής, με πολύ ωραίες ζωγραφιές και φωτογραφίες τρισδιάστατες. Να έβγαινε καλλίτερο το 3-D και στο παιχνίδι και θα του συγχωρούσαμε πολλά...

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	61
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
ΓΕΝΙΚΑ	**72**

JUMPING JACK'SON

ΤΙΤΛΟΣ	Jumping Jackson
HOUSE	Infogrames
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Atari, ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

«ΚΙ ΑΝ ΕΙΜΑΙ ΡΟΚ ΜΗ ΜΕ ΦΟΒΑΣΑΙ...», ΜΑΣ ΛΕΕΙ Ο ΒΑΣΙΛΗΣ ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ΑΛΛΑ Η INFOGRAMES ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΓΝΩΜΗ! ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΕΧΕΙ ΦΤΙΑΞΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΠΟΛΥ ΠΡΩΤΟΤΥΠΗ ΥΠΟΘΕΣΗ. ΕΝΑΣ ΦΟΒΕΡΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ΕΧΕΙ ΞΕΣΠΑΣΕΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΤΗΣ ΚΛΑΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΡΟΚ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ Ο ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΣΚΛΗΡΟΣ ΚΙ ΕΠΙΠΟΝΟΣ. ΕΣΕΙΣ ΒΕΒΑΙΑ ΕΚΠΡΟΣΩΠΕΙΤΕ ΤΗ ΡΟΚ - ΤΙ ΑΛΛΟ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΑΛΛΩΣΤΕ;

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	87
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

Αν μέχρι τώρα νομίσατε ότι η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι άγρια, γελαστήκατε. Το παιχνίδι είναι από τα πιο διασκεδαστικά που έχουμε δει ποτέ και χαρίζει άφθονες στιγμές γέλιου και απόλαυσης. Η φιγούρα που εσείς κατευθύνετε - ο Jumping Jack' Son δηλαδή -έχει τόσο αστεία εμφάνιση που προκαλεί από μόνη της το χαμόγελο. Μεγάλα γουρλωτά μάτια, τρελλά χρωματιστά μαλλιά και δυο μικρά χεράκια που κινούνται σαν φτερά καθώς το ανθρωπάκι πηδάει.

Ας περάσουμε όμως καλύτερα στην περιγραφή του παιχνιδιού. Σε κάθε πίστα υπάρχει ένας αριθμός από πικάπ που εσείς πρέπει να ενεργοποιήσετε, τοποθετώντας επάνω τους τον κατάλληλο ροκ δίσκο. Πηδώντας λοιπόν πάνω σε κάποια ειδικά τετράγωνα, αλλάζετε το χρώμα τους. Όταν όλα έχουν το ίδιο χρώμα (π.χ. κόκκινο) τότε στο πεντάγραμμο εμφανίζεται ένας κόκκινος δίσκος που θα τον τοποθετήσετε στο κόκκινο πικάπ. Επίσης τα μαλλιά σας παίρνουν το χρώμα του τετραγώνου που πατάτε. Όπως θα καταλάβατε τα χρώματα δεν είναι καθόλου τυχαία και παίζουν σημαντικότατο ρόλο στο παιχνίδι. Κάθε φορά που βάζετε ένα δίσκο αρχίζει ένα μουσικό κομμάτι που ακούγεται μαζί με τα προηγούμενα. Μόλις ενεργοποιηθούν όλα τα πικάπ και η μουσική είναι στο φόρτε, πηγαίνετε σε ένα από τα τετραγωνάκια που είναι σαν σκακιέρες για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

Η ποικιλία των αντιπάλων και των αντικειμένων που συναντάτε μοιάζει ατελείωτη. Προσέξτε μη σας κάνουν σάντουιτς τα πιατάκια, μη σας λειώσει το τύμπανο ή μη σας χτυπήσει το βιολί. Αποφύγετε τους μαέστρους που σας εκτοξεύουν κεραυνούς και την τρομπέτα που είναι πολύ λιγότερο αθώα απ' όσο δείχνει! Αν σας στριμώξουν κλείστε τους το δρόμο με μία κασέτα. Καταβροχθίστε τα χάμπουργκερς ή τις πίτσες και ρουφήξτε με απόλαυση το σκορ σας. Τα υπνωτικά χάπια κοιμίζουν για λίγο τα κλασικά όργανα που σας κυνηγάνε, ενώ αν δείτε κάποιο μπουφάν τρέξτε να το πάρετε γιατί σας δίνει μια ολόκληρη ζωή! Από τις πιο ωραίες στιγμές του παιχνιδιού είναι όταν φοράτε τα τρομερά ροκάδικα γυαλιά σας. Ο Jumping Jack' Son βγάζει μια πολύ άγρια και κακιά κραυγή που θα τη ζήλευε κι ο Ταρζάν και οι αντίπαλοί σας προσπαθούν να κρυφτούν τρέμοντας από τον φόβο τους!

Εντυπωσιαστήκατε από την ποικιλία; Υπάρχουν κι άλλα! Τα επιπλέον τζουκ-μποξ σας επιτρέπουν να μεταφέρετε περισσότε-



ρους από έναν δίσκους ταυτόχρονα. Οι μηχανισμοί ελέγχου καθορίζουν τη ροή των κινούμενων ταινιών, ενώ διάφορα bonus σας κάνουν αόρατο, άτρωτο κι ότι άλλο φανταστείτε! Χρησιμοποιήστε τους τηλεμεταφορείς για να μετακινηθείτε και μαζέψτε τις νότες που εμφανίζονται τυχαία. Κάποιο απρόσμενο δώρο θα σας δοθεί ή θα μεταφερθείτε αργότερα σε κάποια από τις μυστικές πίστες (ναι, υπάρχουν και τέτοιες). Ακόμα, κάθε τέσσερις πίστες υπάρχει ένα challenge, όπου με μόνο (;) αντίπαλο το χρόνο πρέπει να περάσετε μία μόνο φορά από κάθε τετραγωνάκι που έχει μπαλλόνια. Αν τα καταφέρετε, θα εμφανιστεί ένα password που σας επιτρέπει να ξεκινήσετε το παιχνίδι χωρίς να παίζετε κάθε φορά από το πρώτο επίπεδο.

Συνολικά υπάρχουν 16 levels στη σειρά Α και άλλα 16 στη σειρά Β (που είναι δυσκολότερη), χώρια από τα μυστικά που κανείς δεν ξέρει πόσα είναι... Ακόμα πρέπει να σας προειδοποιήσουμε ότι υπάρχει μια σειρά από «κόλπα» που δεν αναφέρονται στο manual (όπως οι βόμβες και τα αόρατα μονοπάτια) αλλά ας σας αφήσουμε να κάνετε και τίποτα μόνοι σας γιατί στο τέλος θα χάσετε το ενδιαφέρον σας! Και μη ξεχάσετε να γράψετε το όνομά σας στο TOP 1000!!!

Θα μπορούσαμε να γράψουμε πολλά ακόμη γι' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι αλλά υπάρχει και πρόβλημα χώρου. Συνοψίζοντας, έχουμε ένα παιχνίδι με εξαίρετο ήχο, μεγάλη πρωτοτυπία και φοβερή εθιστικότητα. Είναι κάτι το διαφορετικό, που θα ξεχωρίζει στη συλλογή σας και σίγουρα αξίζει τον κόπο να το αποκτήσετε!



BRUCE



Ο θρύλος των πολεμικών τεχνών ζωντανεύει και τα PC δέρνουν χάρη στην SOFTWARE TOOLWORKS και στο τρομερό αυτό BEAT 'EM UP. Καθώς ξεκινά το game σε υποδέχεται μια πολύ καλή εισαγωγική οθόνη, με την επιλογή SIGN IN δίνεις το όνομά σου, καθορίζεις το sound level και παίρνεις το joystick στα χέρια σου. Αφήστε με τώρα να σας διηγηθώ την ιστορία του game όπως την έζησα.

ΤΙΤΛΟΣ	Bruce Lee
HOUSE	Software Toolworks
FORMAT	PC, Amiga, ST
ΤΙΜΗ	4500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

TRAINING

Βρισκόμουν στο γυμναστήριο κάνοντας μια συνηθισμένη προπόνηση με διάφορες τεχνικές χτυπώντας τους σάκους, όταν έμαθα πως ο αρχηγός της μαφίας, ο μάστερ PO, και ο αόρατος στρατός του είχαν νικήσει τους τελευταίους Σαολίν. Το HONG KONG ήταν πια στο έλεός του. Κατάλαβα πως ήταν η στιγμή να κάνω κάτι.

QUALIFICATION

Στο ναό με υποδέχτηκαν οι γέροντες. Για να κριθώ άξιος να αντιμετωπίσω τις δυνάμεις της μαφίας, έπρεπε να περάσω μια δοκιμασία, να νικήσω τον καλύτερο μαθητή της πιο άξιας σχολής καράτε του HONG KONG. Τελικά δεν δυσκολεύτηκα να κερδίσω τους δύο γύρους. Ελπίζω μόνο να μην τον χτύπησα πολύ τον κακομοίρη.

THE TRAP

Γύρισα σπίτι για να ξεκουραστώ και να προετοιμαστώ ψυχικά για όλα αυτά που με περίμεναν τις επόμενες μέρες. Χτύπησε το τηλέφωνο. Ήταν ο μάστερ PO που ξεστόμισε μερικές απειλές. Ξαφνικά άνοιξε η πόρτα και ένας πληρωμένος δολοφόνος μου επιτέθηκε (αυτά τραβάνε οι συντάκτες του USER). Τον απέφυγα αστραπιαία και με μερικές γροθιές τον έβγαλα νοκ-άουτ. Δεν πρόλαβα να πάρω ανάσα και μια κοπέλα όρμησε καταπάνω μου. Αυτή ήταν δύσκολη και μου πήρε αρκετή ώρα για να την νικήσω. Φαντάζεστε τι θα έγραφαν οι εφημερίδες την άλλη μέρα αν με έδερνε;



THE BAR

Ο τρίτος της «παρέας» έτρεχε ήδη να ξεφύγει. Τον κυνήγησα. Μπήκε σε ένα άθλιο μπαρ. Τον ακολούθησα. Τσιγαρίλα και γυναίκες που έκαναν στριπτίζ. Ο τύπος που κυνηγούσα στεκόταν ανάμεσα στο πλήθος και με κοίταζε περίεργα. Κάποιος με χτύπησε δυνατά στον ώμο. Γύρισα να δω: αυτός ο μπράβος πρέπει να ήταν πάνω από 200 κιλά. Απόφυγα με μεγάλη προσοχή τα χτυπήματά του και με μερικές εναέριες κλωτσιές τον σώριασα κάτω. Ο άνθρωπός

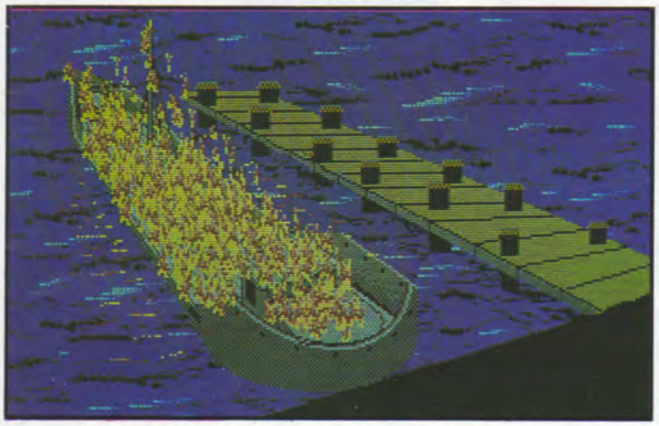
LEE Lives



μου, που παρακολουθούσε τόσην ώρα τη μάχη, έτρεξε να φύγει από την πίσω πόρτα. Τον πρόλαβα και από τον τρόμο του, είπε τα πάντα για κάποιο φορτίο με ναρκωτικά.

THE CARGO SHIP

Αργότερα πέρασα από το εργαστήριο ενός φίλου που φτιάχνει «πυροτεχνήματα». Μου έδωσε έναν ωρολογιακό μηχανισμό και τράβηξα για το λιμάνι. Στο πλοίο είχε περίεργη ησυχία, μέχρι τη στιγμή που έπεσα πάνω σε δύο φρουρούς. Τους έριξαν αναίσθητους



και κατέβηκα στο εσωτερικό του σκάφους. Επιτέλους τα καύσιμα. Έβαλα την βόμβα και βγήκα τρέχοντας. Σε μισό λεπτό το πλοίο είχε μεταβληθεί σε μια κόλαση φωτιάς.

THE CONTACT

Ένα μήνυμα στον αυτόματο τηλεφωνητή με περίμενε. Κάποιος, με χρήσιμες πληροφορίες για την αποστολή μου, κινδύνευε. Χρειάστηκε να αντιμετωπίσω πολλούς μπράβους, αλλά άξιζε τον κόπο. Έμαθα πως ο PO ήταν στο HONG KONG PALACE. Περνώντας μέσα από υπονόμους, ανεβαίνοντας σκάλες, ξεγλύστρησα από τους φρουρούς, αν και μερικές φορές η συμπλοκή ήταν αναπόφευκτη. Ήμουν μέσα στο αρχηγείο της μαφίας. Με το ασανσέρ τα πράγματα έγιναν πιο εύκολα. Πέρασα τις παγίδες. Το τέλος του PO ήταν κοντά...

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το παιχνίδι έχει μεγάλη υπόθεση, πολλά levels, και μερικά arcade adventure στοιχεία διασπαρμένα σε μια κινηματογραφική πλοκή. Το κυρίαρχο στοιχείο φυσικά είναι το πολύ ξύλο που πέφτει ασταμάτητα. Οι μάχες γίνονται με γυμνά χέρια, ενώ οι αντίπαλοι σας ποικίλουν. Έχετε στη διάθεσή σας 15 κινήσεις τις οποίες χρησιμοποιείτε είτε με το joystick είτε με τα πλήκτρα. Και στις δύο περιπτώσεις ο χειρισμός είναι το ίδιο εύκολος και η απόκριση πολύ γρήγορη. Τις κινήσεις αυτές τις τοποθετείτε εσείς στο πλήκτρο που σας βολεύει, ενώ πάντα μπορεί να παραλείψετε μερικές (π.χ. δεν είναι απαραίτητο να κάνετε υπόκλιση πριν δείρετε κάποιον). Υπάρχει μια κίνηση, η λεγόμενη MACRO, που είναι συνδυασμός 3 κινήσεων μαζί, με το πάτημα ενός μόνο πλήκτρου. Τις κινήσεις που θα αποτελούν την MACRO, μπορείτε ελεύθερα να τις αλλάξετε (προτιμήστε τις γροθιές). Οι αντίπαλοί σας χρησιμοποιούν τις ίδιες κινήσεις, αλλά ο καθένας με άλλους συνδυασμούς. Να πούμε ότι οι μάχες είναι εντυπωσιακές και για να πέσει κάτω κάποιος χαρακτήρας πρέπει να δεχτεί πάνω από 30 χτυπήματα. Επίσης να σημειώσουμε ότι χωρίς τις κινήσεις duck και jump είναι αδύνατον να τελειώσετε την αποστολή σας, ενώ αν δεχτείτε χτύπημα την στιγμή που τρέχετε χάνετε αμέσως. Η εταιρία που έφτιαξε το game λέει πως οι εχθροί σας μαθαίνουν την τεχνική σας και την μιμούνται. Αυτό γίνεται φανερό κυρίως στα τελευταία levels και είναι υπέρ του παιχνιδιού. Από τεχνική άποψη, εντύπωση προκαλεί το ANIMATION καθώς και τα SPRITES κινούνται πολύ ικανοποιητικά και γρήγορα. Scrolling δεν υπάρχει, ενώ ο ήχος θα έπρεπε οπωσδήποτε να είναι περισσότερος. Τα γραφικά είναι πολύ καλά και υπάρχουν πολλά διαφορετικά μέρη για να δράσετε. Ένα ακόμα στοιχείο που προσθέτει ρεαλισμό και διάρκεια στο παιχνίδι είναι το ότι δεν χρειάζεται πάντα να κάνετε μάχη, μπορείτε να προσπεράσετε τους αντιπάλους σας. Πρόκειται λοιπόν για ένα παιχνίδι που θα σας κρατήσει ώρες καθηλωμένους στο μόνιτορ μέχρι να το τελειώσετε και θα το ξαναπαίξετε πολλές φορές ξανά και ξανά... Το συστήνουμε ανεπιφύλακτα στους φίλους των BEAT 'EM UP.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	91
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	91





SNOOPY

ΤΙΤΛΟΣ	Snoopy
HOUSE	Edge
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3300
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

Θα θυμάστε ότι στο παρελθόν πολλοί ήρωες διαφόρων comics, έγιναν παιχνίδια και μάλιστα με αρκετή επιτυχία, όπως ο Μίκυ Μάους, ο Superman, ο Garfield και πολλοί άλλοι. Μόνο ένας έλειπε, ένα σκυλάκι, που είχε μπει στην καρδιά μας, όταν ήμασταν μικροί. Για ποιό σκυλάκι μιλάμε, όλοι θα το καταλάβατε. Πρόκειται φυσικά για το θρυλικό Snoopy.

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	50
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	83
ΠΑΚΕΤΟ	72
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72
ΓΕΝΙΚΑ	**76**



Το παιχνίδι είναι κατασκευασμένο από την Edge, η οποία υποστηρίζει ότι είναι ένα cool game (κοινώς καλό). Το ποσό καλό είναι, αυτό θα το δούμε στη συνέχεια. Εσείς παίρνετε το ρόλο (ποιού άλλου) του *Snoopy*. Καθώς θα αρχίσετε να περιφέρεστε στις οθόνες του παιχνιδιού θα περάσετε μπροστά από τον *Linus*, που θα σας πει ότι έχασε την κουβέρτα του. Ο κόσμος για τον *Linus* κοντεύει να τελειώσει, γιατί η κουβέρτα του είναι το πιο σημαντικό πράγμα στη ζωή του. Για να καταλάβετε πόσο σημαντική για τον *Linus* είναι η κουβέρτα του, θα σας δώσω ένα παράδειγμα. Φανταστείτε, λοιπόν, ότι γυρίζετε από το σχολείο ή τη δουλειά σας, πηγαίνετε στο δωμάτιό σας, στρογγυλοκάθεστε στην αναπαυτική καρέκλα μπροστά στην Amiga και ετοιμάζεστε να βάλετε το αγαπημένο σας παιχνίδι αφού πρώτα ετοιμάσετε το joystick για μια σκληρή δοκιμασία και τότε, εντελώς ξαφνικά παρατηρείτε μια λεπτομέρεια, λείπει η Amiga μαζί με το monitor!!! Όπως θα νιώθατε και εσείς έτσι ένιωσε και ο καημένος ο *Linus*. Σκοπός σας να τον βοηθήσετε βρίσκοντας την κουβέρτα του.

Καλά τώρα θα πείτε. Μια κουβέρτα δεν θα βρούμε; Εμείς που λύσαμε τόσα adventures σε μια κουβέρτα θα κολλήσουμε; Λοιπόν όποιος από εσάς το λύσει σε λιγότερο από μια εβδομάδα, ας μας στείλει ένα γράμμα, για να τον συγχαρούμε, διότι είναι σχεδόν αδύνατο.

Το παιχνίδι είναι adventure με μία ιδιαιτερότητα, δεν πληκτρολογεί τίποτα ο χρήστης. Όλα γίνονται από το joystick, πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να το χρησιμοποιήσει και κάποιος που δεν ξέρει αγγλικά.

Καθώς θα παίζετε το παιχνίδι θα σας παραξενέψουν αρκετά πράγματα. Πρώτα απ᾽ όλα, ο χειρισμός που είναι ιδιότροπος. Για να πάρετε κάτι πρέπει να είσαστε ακριβώς από πάνω του, ενώ για να δώσετε ένα αντικείμενο πρέπει να έχετε εξασκηθεί ώρες. Το δεύτερο πράγμα που θα σας παραξενέψει είναι ότι οι χαρακτήρες είναι παραδόξως μεγάλοι, αλλά και καλοσχεδιασμένοι, πράγμα που δεν συνηθίζεται. Το τρίτο είναι ότι στις οδηγίες λέει ότι με το F2 μπορείς να κλείσεις ή να ανοίξεις τη μουσική. Ποιά μουσική; Εγώ δεν άκουσα καμιά μουσική, εκτός της εισαγωγικής.

Το παιχνίδι έχει και ορισμένες καινοτομίες, δηλαδή μερικά αντικείμενα έχουν δύο ή περισσότερες χρήσεις. Η σπουδαιότερη όμως καινοτομία είναι ότι δεν υπάρχει μόνο μια λύση, αλλά πολλές! Αυτό υπόσχεται ότι δε θα το βαρεθείτε αφού το λύσετε.

Σε όλες τις δυσκολίες που αναφέραμε παραπάνω προστίθεται και ένα όριο 45 λεπτών. Εκτός όμως από τις δυσκολίες υπάρχουν και σημεία που θα σας εκπλήξουν, όπως η ωραιότατη κίνηση. Ακόμα όταν λέτε στο *Snoopy* να κάνει κάτι π.χ. να δακτυλογραφήσει, θα τον δείτε να κάθεται κάτω, να παίρνει ένα σοβαρό ύφος και ν᾽ αρχίζει να δακτυλογραφεί! Είναι σαν να βλέπετε ένα επεισόδιο *Snoopy* στο κομπιούτερ σας και η εξέλιξη να εξαρτάται από εσάς.

Το παιχνίδι τα καταφέρνει καλά σε όλους τους τομείς, ειδικά στα γραφικά, την κίνηση και την πλοκή. Η μόνη εξαίρεση είναι ο ήχος που ουσιαστικά δεν υπάρχει. Γενικά το *Snoopy* είναι ένα παιχνίδι που θα σας κρατήσει αρκετές ώρες κολλημένους στο monitor. Το συνιστώ στους επίδοξους adventurers που θέλουν να δοκιμάσουν κάτι διαφορετικό από τις χιλιοπαιγμένες ιστορίες με τους άγριους δράκους και τους κακούς μάγους.



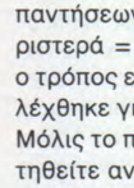


FOOTBALLER OF THE YEAR

Το Footballer Of The Year II είναι ένα παιχνίδι που φτάνει σε υψηλά επίπεδα στρατηγικής. Είναι από τα παιχνίδια που πρέπει να πάρεις άμεσες αποφάσεις χωρίς δισταγμό.

ΤΙΤΛΟΣ	Footballer of the year II
HOUSE	Gremlin
FORMAT	Amstrad, Spectrum, C64
ΤΙΜΗ	2600
TEST	Amstrad
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Ο σκοπός του είναι απλός, καθώς πρέπει να γίνετε το νούμερο ένα στη χώρα. Όπως καταλαβαίνετε δεν χρειάζονται μόνο ικανότητες στον έλεγχο της μπάλας ή να βάλετε όσο πιο πολλά γκολ μπορείτε. Ο καλός παίκτης χρειάζεται επίσης ικανότητες, όπως να ξέρει να συνεργάζεται με τους άλλους παίκτες ως αναπόσπαστο κομμάτι της ομάδας, να σκέφτεται μέσα στο γήπεδο και να δουλεύει όσο πιο σκληρά γίνεται. Έτσι, παίζοντας το παιχνίδι αυτό θα ερωτηθείτε για σπουδαίες αποφάσεις, πολλές από τις οποίες θα χρειάζονται μόνο ένα ΝΑΙ ή ένα ΟΧΙ σαν απάντηση. Αυτός ο χειρισμός των απαντήσεων γίνεται με το joystick (αριστερά = ΟΧΙ, δεξιά = ΝΑΙ). Αυτός ο τρόπος επιλογής απαντήσεων επιλέχθηκε για να αυξηθεί η ταχύτητα. Μόλις το παιχνίδι ξεκινήσει θα ερωτηθείτε αν θέλετε να συνεχίσετε ένα ήδη έτοιμο παιχνίδι ή να ξεκινήσετε από την αρχή. Ύστερα μια άλλη επιλογή θα εμφανιστεί απ' όπου



μπορείτε να διορθώσετε τα ονόματα των ομάδων. Εάν θέλετε μετά επιλέγετε το επίπεδο δυσκολίας και την εθνικότητά σας, για την περίπτωση που επιλέξατε εθνικά ονόματα. Μετά από όλα ατά ξεκινάει το παιχνίδι καθώς μπαίνετε στο κύριο menu. Σε αυτό υπάρχουν επιλογές όπως Double or Nothing, State of Affairs, Transfer, Carreer, Saveroad, Quit International και End of Season. Μια από τις πιο σημαντικές επιλογές είναι το Double of Nothing. Εδώ, όσα περισσότερα γκολ βάζετε, τόσα λεφτά παίρνετε. Αλλά το να παίζεις και να κερδίζεις λεφτά δεν είναι ο μόνος τρόπος για να ανεβάσεις τα οικονομικά σου. Λεφτά μπορείς να κερδίσεις ως προσωπικότητα ή από τις δημόσιες εμφανίσεις ή ακόμα και από μυστικές συναντήσεις!!!



Κανείς δεν θέλει σήμερα ένα απλό ποδοσφαιριστή, θέλει να τον γνωρίσει σαν προσωπικότητα, να δει την πνευματική του κατάσταση για να καταλήξει σε συμπεράσματα. Αυτά ελέγχονται από την επιλογή Double or Nothing. Μόλις την διαλέξετε εμφανίζεται η οθόνη με τα Quiz και μια πρώτη ερώτηση που αφορά την οικονομική σας κατάσταση. Ύστερα θα πρέπει να απαντήσετε σε μια ερώτηση, διαλέγοντας την σωστή από τις τρεις απαντήσεις που προτείνονται. Εάν κερδίσετε διπλασιάζετε τα λεφτά που ποντάρετε, αν όχι τα χάνετε. Όπως καταλαβαίνετε, αν κερδίσετε, αυτό θα σας βοηθήσει πολύ στις μεταγραφές παικτών.

Το παιχνίδι είναι καθαρά στρατηγική με πλούσιες σε επιλογή αντιδράσεις, ανάλογα την κατάσταση. Ο ήχος κι αυτός είναι καλός αν και όχι αρκετός. Το παιχνίδι είναι σε υψηλά επίπεδα λόγω των στρατηγικών προβλημάτων που σας καλεί να αντιμετωπίσετε. Είναι σίγουρα μια ποδοσφαιρική πρόκληση.



ΓΡΑΦΙΚΑ	50
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	62
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	75
ΠΑΚΕΤΟ	68
ΑΝΤΟΧΗ	72
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
ΓΕΝΙΚΑ	**75**

BLACK TIGER



Πριν από πολύ καιρό σε μια απομακρυσμένη χώρα, που κανείς δεν ήξερε, μια χώρα ανάμεσα στη φαντασία και την πραγματικότητα, ενώ όλα κυλούσαν ήρεμα και η δικαιοσύνη βασίλευε, εμφανίστηκαν τρεις διαβολικοί δράκοι από την κόλαση με σκοπό να κάνουν αυτή τη χώρα όπως και τον υπόλοιπο κόσμο. Σε λίγο χρονικό διάστημα τα κατάφεραν. Κάποτε βρέθηκε κάποιος που θα τολμούσε να καταπολεμήσει το κακό. Το όνομά του άγνωστο. Όλοι τον ήξεραν με το ψευδώνυμο Black Tiger. Μαντεύετε φυσικά, γιατί του έδωσαν αυτό το ψευδώνυμο. Αυτός ο Black Tiger προερχόταν από μια ατρόμητη πολεμική φυλή που χάθηκε στα βάθη των αιώνων.

ΤΙΤΛΟΣ	Black Tiger
HOUSE	Us Gold
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

Εσείς παίρνετε το ρόλο του Black Tiger και πρέπει να σκοτώσετε τους τρεις δράκους επαναφέροντας έτσι το καλό. Όσοι το παίζατε στις αίθουσες των ηλεκτρονικών θα ξανανιώσετε συγκινήσεις, ενώ οι υπόλοιποι θα το αγαπήσετε αμέσως. Κυριαρχεί η ιδέα: σκότωσέ τους πριν σε σκοτώσουν, όπως συνηθίζεται στα arcade games. Το παιχνίδι διαθέτει αρκετούς εχθρούς συνηθισμένους και όχι, δυνατούς και μη, με αποκορύφωμα τους τελικούς κάθε πίστας. Οι εχθροί που θα συναντήσετε είναι οι εξής:

Block Heads: Είναι κάτι ορθογώνιοι πέτρινοι όγκοι με μάτια που κάνουν ακανόνιστες κινήσεις, για να σας λιώσουν.

Skeletons: Εμφανίζονται ξαφνικά από τη γη και πετούν τα κεφάλια τους κατά πάνω σας. Είναι οι πιο αδύναμοι.

Blue Goblin: Προσπαθεί να σας τεμαχίσει με το τσεκούρι του.



Spinning Skuil: Είναι θανατηφόρα κρανία που δε σκοτώνονται.

Fire Mummies: Είναι κάτι πράγματα που έχουν καμπούρα και εκτοξεύουν φωτιά (ούτε φλογοβόλα να ήταν).

Avdrey II: Σαρκοφάγο φυτό: Αποφέρει πολλά χρήματα.

Avdrey III: Το Avdrey III έρχεται σε δυο εκδόσεις, η μία είναι φυτό σαν το προηγούμενο, αλλά με δηλητήριο και η δεύτερη σα φίδι. Αν χτυπηθείς δε μπορείς να πετάς μαχαίρια, εκτός κι αν πάρεις αντίδοτο.

Fire Demon: Είναι ένας δαίμονας που εμφανίζεται και πετάει μπάλλες φωτιάς. Δε μπορεί να πετάει, όταν τον χτυπάς.

Grim Reeper Hays: Και αυτό το πλάσμα έρχεται σε δύο εκδόσεις, η μία δημιουργεί στήλες φωτιάς και η άλλη στήλες πάγου. Οι στήλες φωτιάς απλώς σας μειώνουν την ενέργεια, ενώ οι στήλες πάγου αντιστρέφουν τις κινήσεις δεξιά/αριστερά του joystick.

Spear Throwing Demon: Εμφανίζεται σα σφαίρα. Μετά παίρνει τη μορφή δαίμονα κι πετάει γύρω - γύρω πετώντας κοντάρια. Επικίνδυνος.

Birds: Είναι τα κλασικά πουλιά που αφαιρούν ενέργεια.

Rocks: Πέφτουν από επικίνδυνες περιοχές.

Vile Vials: Μικρές μπλε μπάλες που κάνουν αναπηδήσεις και προσπαθούν να σας πιάσουν.

Στο δύσκολο έργο σας θα σας βοηθήσουν τα bonus τα οποία μπορείτε να πάρετε με δυο τρόπους. Ο ένας είναι σπάζοντας κάποια αγγεία που δε περιέχουν πάντα καλά πράγματα αλλά και εχθρούς, όπως Fire Demons. Ο δεύτερος τρόπος είναι μαζεύοντας λεφτά και ελευθερώνοντας ένα γέρο. Αυτός ή θα σας πουλήσει όπλα, κλειδιά κτλ. ή θα σας δώσει ένα αντικείμενο μόνος του.



Ο ήρωας που ελέγχετε καθώς και οι εχθροί και τα background graphics είναι πολύ καλοσχεδιασμένα, πράγμα που συνηθίζεται τώρα τελευταία. Οι κινήσεις είναι ομαλές, αλλά το scrolling υστερεί καθώς και ο ήχος. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την ωραία ατμόσφαιρα. Νομίζω ότι είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να το έχετε. Οι φανατικοί δεν πρέπει να το χάσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	71
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	81
ΠΑΚΕΤΟ °	82
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**82**

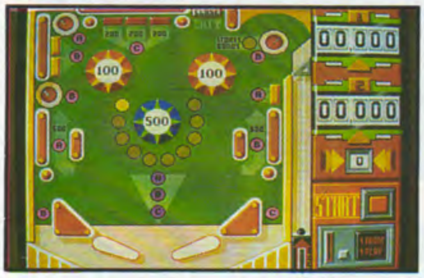
PINBALL magic

Το ασημί μπαλάκι ήταν έτοιμο σύμφωνα με το νόμο της βαρύτητας να πέσει μέσα στην τρύπα που θα του έδινε 1000 πόντους κι έτσι θα έφτανε πρώτος στο hign score όλης της γειτονιάς στο τοπικό ουφάδικο. Ξαφνικά η μπάλλα παρέκκλινε από την πορεία της κι έδειχνε να κατευθύνεται ακριβώς ανάμεσα στα δύο flips.

Αναγκάστηκε να κουνήσει το τραπέζι. Ξαφνικά το μηχάνημα άστραψε κι έβγαλε ένα περίεργο ήχο και με μεγάλα γράμματα που αναβόσβηναν έγραψε: TILT! Τα λεφτά του είχαν τελειώσει. Απόμεινε βουβός να κοιτάζει αυτό το ειρωνικό TILT, που έμοιαζε να του γελάει σαδιστικά.

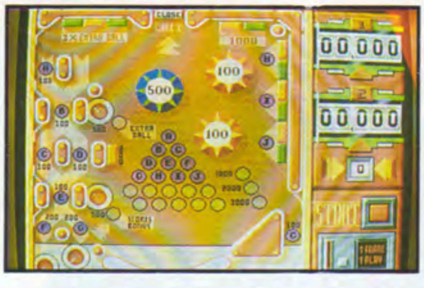
ΤΙΤΛΟΣ	Pinball magic
HOUSE	Loriciels
FORMAT	ST, Amiga, PC
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

Πόσες και πόσες φορές αγαπητοί αναγνώστες δεν έχετε φτάσει σ' αυτή την κατάσταση. Ένα αγωνιώδες παιχνίδι κι από μια λάθος κίνηση επιστροφή στο μηδέν! Χαμένο score και χαμένα λεφτά. Κι εκεί που παίζατε για να περάσει ευχάριστα η ώρα σας, τώρα νιώθετε θλιμμένος όσο ποτέ (εκτός αν είστε γιός αυτού που έχει το ουφάδικο, οπότε τα πράγματα αλλάζουν λίγο). Τώρα όμως τα βάσανά σας τέλος. Τα έξοδα τέλος. Οι φωνές της μητέρας σας τέλος. Η Loriciels, αυτή η γαλλική εταιρία με την τόσο σημαντική παρουσία στο χώρο των παιχνιδιών, ανέλαβε να φέρει στην οθόνη του υπολογιστή σας ένα πολύ καλό flipper, σταματώντας τα προβλήματά σας. Το flipper αυτό έχει τον τίτλο Pinball Magic και ίσως πολλοί από σας να το είχατε γνωρίσει όταν είχε έρθει στην Ελλάδα σε κόπια. Πρέπει όμως να πούμε ότι οι πειρατές βιάστηκαν να το βγάλουν στην αγορά γιατί το παιχνίδι ήταν ημιτελές (είχε φτιαχτεί το 50% περίπου). Ας ασχοληθούμε όμως με το πλήρες παιχνίδι που τώρα πια έχει έρθει πρωτότυπο.

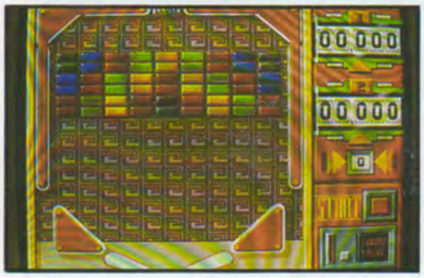


Υπάρχουν 12 διαφορετικά levels που είναι πράγματι καταπληκτικά, τόσο από πλευράς σχεδιασμού όσο και από πλευράς επιλογής χρωμάτων που εντυπωσιάζουν.

Στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να στείλετε τη μπίλια σας να περάσει μέσα από ορισμένους ειδικούς διαδρόμους πάνω στο τραπέζι, έτσι ώστε να ανάψετε κάποια λαμπάκια που είναι σημαδεμένα με τα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου. Μόλις ανάψετε όλα τα λαμπάκια, ανοίγει μια πόρτα στο πάνω μέρος της οθόνης και αν περάσει η μπίλια από εκεί, μεταφέρεστε σε άλλη πίστα! Το ωραίο είναι ότι ο τρόπος με τον οποίο μεταφέρεστε από πίστα σε πίστα δεν είναι πάντα ο ίδιος. Έτσι, για παράδειγμα, στην πέμπτη πίστα (που θυμίζει περισσότερο arkanoid παρά flipper) πρέπει να «φάτε» όλα τα τουβλάκια για να ανοίξει η πολυπόθητη έξοδος.



Βέβαια όπως θα ξέρετε, ο σκοπός ενός flipper δεν είναι να περιφέρεστε από πίστα σε πίστα, αλλά να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους και να παίρνετε extra balls για να συνεχίζετε το παιχνίδι. Γι' αυτό και το Pinball Magic (εκτός από τα λαμπάκια για τα οποία μιλήσαμε) διαθέτει όλα τα εφέ που περιμένετε να συναντήσετε σε ένα αληθινό flipper. Από στριφογυριστές πορτούλες, μέχρι jackpot με κερασάκια που σας δίνουν τα σχετικά bonus. Ακόμα, κάθε φορά που αναβοσβήνει το πονηρό ροζ φωτάκι, αρκεί να στείλετε τη μπίλια πάνω του και θα ανταμοιφθείτε σε μία επιπλέον μπίλια! Ένα πολύ θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι την ώρα που παίζετε, μπορείτε να δείτε τις επιλογές με τα διάφορα preference settings και να μεταβάλλετε διάφορες παραμέτρους του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, έχετε τη δυνατότητα να καθορίσετε πόσο ελαστικά θα είναι τα τοιχώματα και τα ελατήρια ή πόσο ψηλά θα πετάνε τη μπίλια τα flips.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά για flipper κι εδώ πρέπει να σταθώ και πάλι στις εξαιρετικές οθόνες, η ποιότητα των οποίων οφείλεται κατά κύριο λόγο στην πολύ καλή επιλογή χρωμάτων καθώς και τα ειδικά ακουστικά εφέ που προσδίδουν ρεαλισμό. Γενικά το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό και οι «φλιππεράδες» επιβάλλεται να το αποκτήσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	50
ΠΑΚΕΤΟ	52
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

PIRA

Ηταν μια εποχή νέων βασιλιάδων και νέων βασιλείων. Μια εποχή επίδειξης δύναμης, όπου ένας άντρας μπορούσε να ξεκινήσει από το τίποτα και να καταλήξει σε μεγάλη θέση στην κοινωνία του και να παρασημοφορηθεί για την πίστη του στο στέμμα και στη βασίλισσα. Ήταν η εποχή των πειρατών.

ΤΟΥ Μ. ΤΣΙΑΚΑΛΟΥ



Αν έχετε ονειρευτεί τη δόξα και τη ζωή του Μαυρογένη δεν έχετε παρά να παίξετε το PIRATES, ένα από τα τελειότερα ιστορικά παιχνίδια που ίσως έγιναν ποτέ. Εσείς, ένας φιλήσυχος πειρατής, βρίσκεστε στην Καραϊβική στα χρόνια των πειρατών και των λαθρεμπόρων. Πρέπει να κουμαντάρετε το πλοίο σας με βάση τις προβλέψεις σας, την πυξίδα σας και τον αστρολάβο μέσα στις χιλιάδες περιπέτειες που σας περιμένουν για να σας αναδείξουν κοινωνικά και να γίνετε κατακτητής του τόπου. Για να γίνουν όλα αυτά όμως πρέπει να συμπεριφέρεστε όπως οι ίδιοι οι καπετάνιοι εκείνη την εποχή και έχοντας σαν όπλο το σπαθί σας, τους γενναίους άντρες σας και τα κανόνια, να καταληστέψετε και να επιβάλλετε την προσωπικότητά σας στους άλλους πειρατές της περιοχής.

Βρείτε τους χαμένους θησαυρούς των παλιότερων πειρατών, ευχαριστείστε το πλήρωμά σας δίνοντας τους πόλεις να λεηλατήσουν και γυναίκες να παντρευτούν (ή τέλος πάντων κάτι τέτοιο...) συζητήστε με τους κυβερνήτες και κάντε φιλίες με χώρες που έχουν μεγάλη δύναμη και θα σας αναδείξουν, και μόλις μαζέψετε τα απαραίτητα λεφτά για να ζήσετε με άνεση εσείς, τα παιδιά σας, τα παιδιά τους και τα εγγόνια τους, αφού μαζέψετε αρκετή γη ώστε να φτιάξετε με άνεση τα σπιτάκια που θα περάσετε την υπόλοιπη ζωή σας, αφού πάρετε όλη τη δόξα που μπορεί να πάρει ένας άνθρωπος, αποσυρθείτε και δώστε τη θέση σας σε κάποιον άλλον με τις ίδιες φιλοδοξίες που είχατε εσείς πριν 40 χρόνια.

Αρχίζοντας το παιχνίδι πρέπει να διαλέξετε μερικές επιλογές που θα διαμορφώσουν τη χρονολογία και τα γεγονότα που θα συμβαίνουν καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Έτσι μπορείτε στην αρχή να διαλέξετε κάποια ειδική ιστορική περίοδο για να παίξετε ή όχι. Διαλέγετε την εθνικότητά σας καθώς και τη δυσκολία του παιχνιδιού και τέλος, το πιο σημαντικό, διαλέγετε κάποια ειδικότητα στην οποία να είστε καλός. Πρέπει απαραίτητα να βάλετε ότι είστε καλός στο σπαθί έτσι ώστε να νικάτε εύκολα τους άλλους πειρατές και ανταγωνιστές σας (δυστυχώς σε αυτές τις επιλογές δεν είχε τίποτα σχετικό με γυναίκες).

Να πούμε ότι όσον αφορά τις ιστορικές περιόδους τα πράγματα είναι διαφορετικά κάθε φορά αφού σε άλλη οι Ισπανοί είναι πιο δυνατοί, σε άλλη οι Άγγλοι, σε άλλη οι πειρατές βρίσκονται στη δύση τους κλπ.

Ένας από τους κύριους σκοπούς του παιχνιδιού είναι να βρείτε το silver train καθώς και το treasure fleet έτσι ώστε να γίνετε κατά πολύ πιο πλούσιος. Αυτό θα το καταφέρετε βλέποντας από το manual σε ποιά πόλη ήταν την κάθε εποχή, ή από τους διάφορους περιπλανώμενους που θα βρίσκετε σε κάποια πόλη και από τους οποίους θα αγοράζετε τις πληροφορίες.



Ξεκινάτε το παιχνίδι σαν ένας νεαρός που μπαίνει σε καράβι σαν ναύτης και από εκεί σιγά-σιγά αφού πάρετε την αρχηγία του σκάφους ξιφομαχώντας με τον καπετάνιο μπορείτε πια να αρμενίζετε ελεύθεροι στα πέλαγα της Καραϊβικής.

Πάνω στο πλοίο σας έχετε τις εξής επιλογές:

Continue travels: Μπορείτε να συνεχίσετε το ταξίδι σας από εκεί που μπήκατε στο menu.

Party status: Εδώ βλέπετε τι κατέχει το πλήρωμά σας καθώς και την συμπεριφορά των αντρών σας (αν είναι χαρούμενοι, άγριοι κτλ). Πρέπει να έχετε φαγητό πάντα στο αμπάρι σας γι' αυτούς γιατί θα αρχίσουν τις εξεγέρσεις και μετά δεν σας σώζει τίποτα. Επίσης αν θέλετε να έχετε ένα καλό πλήρωμα πρέπει να ληστεύετε συχνά πόλεις και να τους δίνετε μέρος από αυτά

ΤΙΤΛΟΣ	Pirates
HOUSE	Microprose
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3800
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

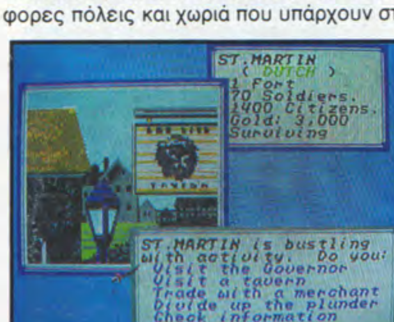
που παίρνετε εσείς, αλλιώς και πάλι θα εξεγερθούν.

Personal status: Σας δίνει πληροφορίες για την κατάστασή σας, τη σχέση σας με τα διάφορα κράτη, καθώς και για την υγεία σας, τα λεφτά σας και τη φήμη σας σαν άνθρωπος ή καλύτερα σαν πειρατής.

Ship's log: Σας δίνει πληροφορίες για τα ταξίδια που κάνατε, σε ποιά πόλη, καθώς και τις διάφορες πληροφορίες που έχετε μαζέψει μέχρι στιγμής. Αν σε κάποια φάση του παιχνιδιού έχετε μπερδευτεί με τα γεγονότα που συμβαίνουν, δεν έχετε παρά να συμβουλευτείτε το ημερολόγιό σας.

Maps: Με αυτή την επιλογή βλέπετε τους χάρτες που έχετε με τις κρυμμένες τοποθεσίες σημειωμένες πάνω, όπου μπορείτε να βρείτε είτε κάποιον θησαυρό, είτε την χαμένη αδερφή σας, είτε... Όμως αυτοί οι χάρτες είναι μυστικοί και επειδή έχουν περάσει από πολλά χέρια έχουν χαθεί τα κομμάτια τους. Για αυτό πρέπει να ψάχνετε στις πόλεις ώστε να βρείτε άτομα που μπορούν να σας πουλήσουν τα υπόλοιπα κομμάτια του χάρτη. Δεν υπάρχουν ονόματα πόλεων και περιοχών για αυτό πρέπει να συγκρίνετε τις πόλεις και το σχήμα της γής με τον χάρτη που σας εφοδιάζει το πακέτο του παιχνιδιού και σας δείχνει όλη την περιοχή που εξελίσεται η πλοκή του παιχνιδιού.

Cities: Σας δίνει πληροφορίες για τις διάφορες πόλεις και χωριά που υπάρχουν στη



P A R A D I S E

TES

USER HIT

Καραϊβική, δείχνοντάς σας πληθυσμό, χρήματα, στρατό και εθνικότητα. Αν κάποιο σημαντικό γεγονός έχει συμβεί σε αυτή την πόλη, όπως κάποια επίθεση πειρατών ή αλλαγή του κυβερνήτη της δεν θα έχετε διαθέσιμες πληροφορίες παρά μόνο αν την επισκεφτείτε ο ίδιος ή πάρετε κάποιες πληροφορίες από κάποιον ταξιδιώτη στην ταβέρνα μιας άλλης πόλης.

Take sun sight: Σε αυτό το σημείο χρησιμοποιώντας τον αστρολάβο σας μπορείτε να καθορίσετε την θέση του πλοίου σας, αν και έχετε χαθεί. Τώρα πως ακριβώς χρησιμοποιείται ο αστρολάβος... δεν μπορώ να σας εξηγήσω με απλά λόγια γιατί



χρειάζεται να ξέρετε κάποιους νόμους της φυσικής!

Search: Με αυτή την επιλογή μπορείτε να ξοδέψετε κάποια από τις μέρες σας ψάχνοντας στο σημείο που βρίσκεστε για κάτι σημαντικό, όπως θησαυρός κλπ. Αν είστε στο σωστό σημείο θα βρείτε κάτι αλλιώς ξεχάστε το. Αυτή η επιλογή είναι διαθέσιμη μόνο όταν βρίσκεστε σε ανοιχτή γη.

Να πούμε σε αυτό το σημείο ότι οι μετακινήσεις σας γίνονται κυρίως με το καράβι σας, αλλά σε περίπτωση που πιάσατε στεριά μπορείτε να κατεβείτε και ένα μέρος από το πλήρωμα να περιπλανηθεί στη στεριά μπαίνοντας ήσυχα σε μια πόλη για κάποιο θησαυρό. Φτάνοντας στην πόλη έχετε τις εξής επιλογές:

Sail into harbor: μπορείτε να μπείτε σε κάποιο λιμάνι. Αυτή η επιλογή δεν είναι χρήσιμη αν η πόλη που μπήκατε ανήκει σε εχθρική χώρα γιατί αμέσως θα σας βυθίσουν.

Attack town: Επιτίθεστε σε μια πόλη με κανόνια του πλοίου σας και μόλις φτάσετε με το πλοίο σας κοντά της, είτε μονομαχείτε στη στεριά με το στρατό, είτε στο φρούριο της πόλης με τους κατοίκους.

Sneak into town: Προσπαθήστε με αυτόν τον τρόπο να μπείτε σε μια πόλη εχθρική κρυφά χωρίς να σας καλάβουν οι αντίπαλοι.

Leave town: Αφήστε την πόλη και ξεκινήστε για καινούριες περιπέτειες. Τέλος πάντων αφού μπείτε επιτυχώς στη πόλη μπορείτε να διαλέξετε από τις παρακάτω δραστηριότητες.

Visit the governor: Μια επισκεψη στον κυβερνήτη της πόλης μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμη. Μπορεί να σας πεί με ποιές χώρες είναι φίλοι, με ποιές εχθροί. Μπορεί επίσης να σας κάνει μεγάλες προσφορές καθώς και να σας δώσει ανταμοιβή για την υπηρεσία σας.

Visit the tavern: Εκεί μπορείτε να βρείτε extra άντρες για το πλήρωμά σας να αγοράσετε πληροφορίες από ταξιδιώτες και ίσως να συναντήσετε ενδιαφέροντα άτομα.

Trade with a merchant: Μπορείτε να πουλήσετε τα λάφυρά σας, από τα άλλα πλοία καθώς και να αγοράσετε διάφορα αγαθά όπως φαγητό, ζάχαρη, κανόνια κτλ.

Divide plunder: Μπορείτε να μοιράσετε μερικά από τα λάφυρα στους ναύτες σας και μετά να αποσυρθείτε καθώς όμως και αν είστε αρκετά πλούσιος να ανέβετε σε μια υψηλότερη κλάση.

Leave town: Φεύγετε από την πόλη. Ταξιδεύοντας στη θάλασσα μπορείτε βλέποντας κάποιο πλοίο να κάνετε τα εξής: Να εξετάσετε τι είδος πλοίου είναι και τι σημαία έχει. Μπορείτε να πλησιάσετε κοντά του και να ζητήσετε να μάθετε νέα από τις διάφορες πόλεις και τέλος μπορείτε να πάρετε θέσεις μάχης για να του επιτεθείτε. Πριν από αυτό όμως πρέπει να ελέγξετε αν έχετε αρκετούς άντρες έτσι ώστε να μπορέσετε να το νικήσετε με σχετική ευκολία χωρίς να χάσετε και να περάσετε τα υπόλοιπα χρόνια της ζωής σας σε μια φυλακή καταδικασμένος για πειρατεία.

Τέλος πάντων, αρχίζετε να το κυνηγάτε και προσπαθείτε να το πλησιάσετε ρίχνοντάς του με τα κανόνια έτσι ώστε να του χαλάσετε κάποιο κατάρτι και να μην μπορεί να κινηθεί τόσο γρήγορα όσο εσείς. Βέβαια πρέπει να προσέχετε να μην το βυθίσετε γιατί έτσι δεν κερδίζετε τη μάχη, θα το πάρετε εσείς και θα είναι χαλασμένο. Μόλις το πλησιάσετε τελικά το πλήρωμα θα παραδοθεί από μόνο του ή θα χρειαστεί να ξιφομαχήσετε με τον καπετάνιο του. Αφού νικήσετε μπορείτε να κρατήσετε τα αγαθά που έχει το πλοίο καθώς και μερικούς ναύτες ή ακόμα και το ίδιο το πλοίο εκτός αν θέλετε να το βυθίσετε επιτόπου αφού το έχετε αδειάσει. Ας κάνουμε τώρα μια αναφορά στα πλοία που θα συναντήσετε στη θάλασσα της Καραϊβικής που το καθένα έχει και τα δικά του χαρακτηριστικά που θα τα ανακαλύψετε παίζοντας οι ίδιοι.

SPANISH GALLEON, SPANISH WAR GALLEON, FAST GALLEON, FRIGATE, MERCHANTMAN, GARGO FLUYT, BARQUE, SLOOP, PINNACE.



Οι διαφορές τώρα από πλοίο σε πλοίο είναι αρκετές: διαφέρουν στη ταχύτητα, στο πόσα κανόνια παίρνει το πολύ, πόσα κανόνια έχει πάνω, πόσους άντρες παίρνει το πολύ, πόσους έχει συνήθως και τέλος στο μέγεθος του αμπαριού.

Τέλος πρέπει όταν συμμαχείτε με μια χώρα να καταστρέφετε τους αντιπάλους της και ποτέ να μην επιτίθεστε σε δικά της πλοία και πόλεις ή μιας συμμάχου της. Για να το καταφέρετε αυτό όμως πρέπει να κρατάτε συνεχή επαφή με τις πόλεις και να ενημερώνεστε για τα γεγονότα που συμβαίνουν μεταξύ των χωρών. Επίσης όταν παίζετε πάντα να έχετε ένα χαρτί δίπλα σας έτσι ώστε να κρατάτε σημειώσεις για τα πάντα γιατί πολλά πράγματα που είναι σημαντικά τα ξεχνάτε ύστερα από λίγο.

Το παιχνίδι αυτό της Microprose που τώρα τελευταία επιδίδεται σε simulators τέτοιου είδους μπορεί να μην έχει τα τέλεια γραφικά ή τον τέλειο ήχο αλλά έχει σίγουρα την τέλεια πλοκή και το απίθανο gameplay και σας διαβεβαιώ ότι τις πρώτες εβδομάδες θα παίζετε το παιχνίδι μέχρι και 8 ώρες την ημέρα ιδιατέρως αν είναι καλοκαίρι και έχετε ελεύθερο χρόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	71
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	98
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**95**

CHRON

ΤΩΝ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ
Α. ΜΑΡΙΝΟΥ

Την ποιότητα των παιχνιδιών της Psygnosis δεν μπορεί να την αμφισβητήσει κανένας. Τώρα μας κάνει μια επίδειξη λεπτομερών γραφικών σε συνδυασμό με γρήγορη δράση, σε αυτό το νέο της παιχνίδι που αποτελεί φυσικά τη συνέχεια του πολύ πετυχημένου πρώτου μέρους. Εκτός από τα βελτιωμένα γραφικά υπάρχουν sampled ήχοι και ομιλία στους χαρακτήρες που συναντάς, πράγμα που το κάνει ακόμα πιο ελκυστικό. Η ποιότητα των γρίφων είναι πολύ υψηλής στάθμης και η εταιρεία λέει ότι χρειάζονται μήνες για να το τελειώσετε.



Ξεκινάτε ακριβώς από το σημείο που είχε τελειώσει το Chrono Quest I δηλαδή αφού βρήκατε τη χρονομηχανή που είχε κατασκευάζει ο πατέρας σας και τη χρησιμοποιήσατε για να κυνηγήσετε τους δολοφόνους του μέσα στο χρόνο. Αφού αποδόσατε δικαιοσύνη, μπήκατε στη χρονομηχανή (Explora) για να επιστρέψετε στην εποχή σας.

Όμως η ποσότητα των μετάλλων (αυτά είναι τα καύσιμα που χρησιμοποιεί η Explora) που βάλατε στο μηχάνημα δεν ήταν αρκετή για να επιστρέψετε στη σωστή εποχή (1922) και στο σωστό χώρο (το πατρικό σας σπίτι) και εξαιτίας αυτού του λάθους γυρίζετε πολύ πίσω στο χρόνο, και για να είμαστε ακριβείς, χάνεστε μέσα σε 13 χρονικές περιόδους της ανθρώπινης ιστορίας.

Πρέπει λοιπόν να ταξιδέψετε μέσα σε αυτές τις εποχές μέχρι να κατορθώσετε με τον κατάλληλο συνδυασμό αντικειμένων να φτάσετε στο τέλος και να φανείτε αντάξιοι της εξυπνάδας του Οδυσσέα και της διπλωματίας και γοητείας του D' Artagnan ή κάποιο λάθος θα σας στοιχίσει το τέλος της περιπέτειας και της ζωής σας.

ΟΘΟΝΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η οθόνη διαφέρει αρκετά από το πρώτο παιχνίδι: το μεγαλύτερο μέρος της πάλι το καταλαμβάνει η δράση ενώ ακριβώς από κάτω είναι το menu που περιλαμβάνει αρκετές δυνατότητες: να πάρετε κάποιο αντικείμενο ή να το αφήσετε. Να το χρησιμοποιήσετε και να δείτε με το μεγεθυντικό φακό κυριολεκτικά τα πάντα. Και η δική μας συμβουλή είναι να τα εξετάζετε όλα. Υπάρχουν και άλλες τρεις βοηθητικές επιλογές στο menu, αυτές που εμφανίζονται όταν πρέπει να συννενοηθείτε με κάποιο πρόσωπο (θα μου πεις τώρα τι συνεννόηση να κάνει κανείς με έναν κύκλωπα αλλά τέλος πάντων): να ακούσεις τι έχει να πει αυτός ή να μιλήσεις και να προσφέρεις κάποιο αντικείμενο (πολύ χρήσιμο). Όπως θα δείτε υπάρχουν και δυο βελάκια αριστερά και δεξιά προς τις προηγούμενες επιλογές τα οποία δείχνουν την πορεία προς την οποία μπορείτε να πάτε. Όταν βρίσκεστε στην ίδια οθόνη με τη χρονομηχανή τότε στο πιο δεξιό παραθυράκι, που συνήθως είναι κλειστό σαν θωρακισμένη πόρτα, εμφανίζονται δύο γρανάζια τα οποία συμβολίζουν τη μηχανή της Explora.

Καμιά εποχή δεν φαίνεται να έχει περισσότερες από τέσσερις οθόνες για να εξερευνήσετε αλλά πολύ συχνά υπάρχουν μυστικές εισόδοι και άλλα επικίνδυνα μέρη για να προχωρήσετε, αρκεί να έχετε θέληση και επιμονή. Όλος ο χειρισμός γίνεται με το mouse ενώ σε καμιά περίπτωση δεν χρειάζεται να γράψετε κάτι μέσα στο παιχνίδι. Ακόμα δηλαδή και οι επιλογές του τι θα πείτε σε κάποιον χαρακτήρα γίνονται μόνο με το mouse. Στα αντικείμενα θα έχετε κάποια αστοχία. Με το αριστερό πλήκτρο φυσικά τα πιάνετε και τα αφήνετε ενώ το δεξί πλήκτρο ενεργεί σαν ακύρωση της οποιασδήποτε εντολής που δώσατε πρωτύτερα. Για να σημαδέψετε κάτι, απλώς βάλτε το mouse επάνω του και πατήστε το πλήκτρο. Όπως βλέπετε αφιερώνουμε κάπως περισσότερα στο χειρισμό γιατί είναι πολύ σημαντικός σε ένα τέτοιο παιχνίδι αλλά και επειδή το Chrono Quest I είχε πολύ άσχημο χειρισμό. Για να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο πρώτα διαλέγετε το αντίστοιχο icon που σας βγάζει μια λεξούλα κάτω από το mouse και μετά επιλέγετε το αντικείμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Η λεξούλα αλλάζει και διαλέγετε πάνω σε τι ή μέσα σε τι θα χρησιμοποιηθεί το αντικείμενο που διαλέξατε. Πάνω από την οθόνη θα δείτε μια μικρή μπάρα η οποία μετακινείται και γράφει έναν (λατινικό παρακαλώ) αριθμό. Είναι το χρονόμετρο το οποίο έχει δύο λειτουργίες, αφ' ενός σας δείχνει ανά πάσα στιγμή σε πια χρονική περίοδο βρίσκεστε και αφ' ετέρου κοιτάζοντας ένα μεταλλικό αντικείμενο μας δείχνει αμέσως την χρονική περίοδο στην οποία αυτό θα σας πάει, εάν το χρησιμοποιήσετε. Αυτή η δεύτερη χρησιμότητα είναι ζωτικής σημασίας γιατί αν το χρονόμετρο γεμίσει ερωτηματικά κατά την εξέταση κάποιου αντικειμένου σημαίνει πως η χρησιμοποίησή του θα αποβεί καταστροφική.

ΤΙΤΛΟΣ	Chronoquest II
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	Amiga, ST, PC
ΤΙΜΗ	5900
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Αρκετές φορές μέσα στο παιχνίδι θα δείτε να μεγεθύνεται ένα αντικείμενο που εξετάζετε ενώ θα σας δίνεται και η ονομασία του. Μερικά από αυτά μπορείτε να τα πάρετε είτε από το παραθυράκι είτε από την θέση στην οποία τα πρωτοεξετάσατε. Ανάμεσα στην οθόνη όπου φαίνεται η δράση και στα icons των εντολών υπάρχει το window όπου εμφανίζονται οι συνομιλίες σας. Επίσης να πούμε ότι είναι κάπως κουραστικό να μην υπάρχει μια επαναληπτική εντολή αλλά να πρέπει να την ξαναδίνεις κάθε φορά που θέλεις να κάνεις κάτι. Τέλος με το window που είναι σαν δισκέττα έχετε ακόμα τέσσερις επιλογές: Save, Load, Exit και Dial. Οι δύο πρώτες φυσικά είναι για να σώζετε και να φορτώνετε την πρόοδό σας στο παιχνίδι, η exit αν αλλάξετε γνώμη και με την επιλογή Dial επιλέγετε να μην ακούγεται η ομιλία των χαρακτήρων κερδίζοντας έτσι κάποιο χρόνο στην εξέλιξη της ιστορίας. Όσοι έχουν παίξει και το Chrono Quest I θα θυμούνται ένα ελάττωμα του στο σώσιμο των παιχνιδιών στο δίσκο (μια δισκέττα μπορούσε να περιέχει μόνο ένα σωσμένο παιχνίδι). Αυτό το πρόβλημα το έχετε και στο II πράγμα που θα σας αναγκάσει να χρησιμοποιήσετε πολλές δισκέττες για να σώζετε. Ολοκληρώνοντας τον χειρισμό βλέπουμε ότι είναι φανερά βελτιωμένος από το πρώτο μέρος αλλά θα μπορούσε να ήταν καλύτερος.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Τα αντικείμενα στο παιχνίδι έχουν μεγάλη ποικιλία. Μερικά από αυτά είναι μεταλλικά ενώ άλλα όχι. Όμως δεν είναι όλα χρήσιμα, ούτε όλα τα μεταλλικά



P A R A D I S E

OQUEST II



αντικείμενα πρέπει υποχρεωτικά να τα βάλετε στη χρονομηχανή για να ταξιδέψετε. Υπάρχουν μεταλλικά αντικείμενα που θα χρησιμοποιηθούν κάπου αλλού και άλλα που είναι εντελώς άχρηστα. Επίσης υπάρχουν πράγματα που θα χρησιμοποιηθούν περισσότερες από μία φορά σε διαφορετικούς χρόνους. Να προσθέσουμε ακόμα ότι κάθε πράγμα που αφήνετε, χάνεται για πάντα από το παιχνίδι ως δια μαγείας και δεν πρόκειται να το ξαναβρείτε! Για αυτό προσοχή. Εξάλλου όπως θα φανεί και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μόνο μια αυστηρά καθορισμένη σειρά στη χρήση των αντικειμένων μπορεί να σας φέρει την επιτυχία, κάθε άλλη προσπάθεια είναι καταδικασμένη σε αποτυχία. Επίσης μερικά αντικείμενα είναι διπλά δηλαδή περιέχουν και κάτι άλλο μέσα τους το οποίο μπορεί να φανερωθεί αμέσως ή να χρειαστεί να κάνετε πρώτα τις κατάλληλες ενέργειες. Τέλος να αναφέρουμε ότι σε μια χρονική περίοδο δεν θα χρειαστεί απλώς να επιζήσετε και να φέρετε εις πέρας τις αποστολές που θα σας αναθέσουν αλλά θα πρέπει να μαζεύετε αντικείμενα που θα σας χρειαστούν κάπου αλλού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερις δισκέττες πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχουν περίπου 2.5 MB γραφικών και ήχου. Πραγματικά τα γραφικά του παιχνιδιού αν και δεν είναι τόσο εξωτικά όσο στο Chrono Quest I είναι καλύτερα. Μάλιστα σε πολλές οθόνες είναι άριστα ενώ υπάρχει και καλό animation. Τα χρώματα που κυριαρχούν είναι τα (υπέροχα) μπλε και χρυσό, ενώ θα δείτε να εμφανίζονται στην οθόνη σας πάρα πολλά άλλα χρώματα από τα 4096. Όπως είπαμε σε αρκετές οθόνες υπάρχει κίνηση - δείτε τη θάλασσα - ενώ όλοι οι βασικοί χαρακτήρες που συναντάτε έχουν ομιλία και αρκετή κίνηση. Η οθόνη που ανοίγει το παιχνίδι (μοιάζει ή μάλλον είναι ο ναός στο Σούνιο!!) είναι εξαιρετική αλλά όχι και η καλύτερη. Η απεικόνιση πάντως της χρονομηχανής δεν μας άρεσε τόσο όσο αυτή στο πρώτο μέρος.

Στον ήχο τώρα, ξεκινώντας από την μουσική, να πούμε πως δεν υπάρχει ένα διαρκές μουσικό κομμάτι, αλλά το εισαγωγικό είναι πολύ καλό. Σε μερικές οθόνες ακούγεται μια ξεχωριστή μουσική επένδυση, ειδική για να προσθέσει ατμόσφαιρα. Ο ήχος είναι πολύ υψηλής ποιότητας και υπάρχει τουλάχιστον στις μισές οθόνες. Κυριαρχεί το sampled speech των χαρακτήρων με αντρικές αλλά και γυναικείες φωνές, ενώ έχει γίνει προσπάθεια (πετυχημένη αρκετά) για να έχει ο κάθε ένας ξεχωριστή προφορά ανάλογα με τη καταγωγή του και το κύρος του. Τελειώνοντας να πούμε για το animation, πως είναι προσεγμένο (δείτε πως τρέχετε με το άλογο και πως σας μεταμορφώνει η Κίρκη σε γουρούνι) και θυμηθείτε: μιλάμε για adventure!

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ο καλύτερος τρόπος για να εκτιμήσει κάποιος την αξία του παιχνιδιού είναι φυσικά να το παίξει. Εμείς θα σας μεταφέρουμε στη περιπέτεια βοηθώ-



ντας σας ταυτόχρονα να ξεκινήσετε και να αξιολογήσετε το game. Η ίδια η εταιρεία σας δίνει δύο-τρία hint με πολύ πονηρό τρόπο μέσα από το manual για το πως να αρχίσετε την περιπέτεια. Ορίστε μερικά από τα αντικείμενα που θα χρειαστείτε για να τελειώσετε το παιχνίδι και τα επίπεδα στα οποία θα τα βρείτε:

I = Πάρτε τα πάντα, άγκυρα, δοχείο, μπαούλο, αλάτι (είναι πάνω στο χαλί δίπλα στα φρούτα) και στην οθόνη με την άγκυρα κάτω δεξιά βρίσκονται κάτι νομίσματα. Τα φρούτα μην τα πάρετε εκτός αν έχετε βαρεθεί τη ζωή σας. Βάλτε τα νομίσματα στη χρονομηχανή.

IV = Στην οθόνη με το χρυσό λιοντάρι (αυτά είναι γραφικά) πάρτε τη δεξιά αλυσίδα από τη κουπαστή και τη λόγχη από την ουρά του.

II = Πάρτε το κοχύλι (μέσα του θα βρείτε ένα κολλιέ) και τη μεταλλική κανάτα. Μόλις βρεθείτε στο μεγάλο βράχο που σας κλείνει την είσοδο για τη σπηλιά χρησιμοποιείστε την άγκυρα στο Little rock που βρίσκεται αριστερά και θα γίνει ένα πέρασμα. Τώρα είσαστε στο έλεος του κύκλωπα.

V = Στη δεύτερη οθόνη δεξιά υπάρχει ένα σκοινί (Liana) πάνω στο δέντρο.

VII = Σίγουρος θάνατος μέσα στη τρικυμία στην αρχή.

III = Σε αυτήν την οθόνη δώστε το κλειδί στο σιδερά για να το σουλουπώσει.

XI = Στη ζούγκλα τα πράγματα είναι πιο δύσκολα, με το σπαθί κόψτε το κλαδί (συγγνώμη φιδάκι) και πάρτε τα ρινίσματα σιδήρου που θα εμφανιστούν δίπλα του. Ξαναχτυπήστε το κλαδί σας όσες φορές χρειαστεί, μέχρι δηλαδή να σας δείξει σε μεγένθυση ένα αιχμηρό ξύλο. Πάρτε το.

XIII = Κοιτάξτε τη πόρτα και πάρτε το πέταλο. Μην απειλήσετε τους σωματοφύλακες με το σπαθί γιατί χάνετε. Προκαλέστε τους με το γάντι και θα σας επιτρέψουν να δείτε τον Treville. Ακούστε τι έχει να πει και στις ερωτήσεις του δώστε τις εξής απαντήσεις:

— A letter of recomendation for you was stolen from me.

— My life belongs to the King...

— It's not for me to judge the Queen.

Τώρα θα σας αναθέσει να βρείτε τα κοσμήματα της βασίλισσας πριν από το χορό (σας θυμίζει τίποτα αυτό;). Θα σας δώσει ένα άλογο στο οποίο πρέπει να φορέσετε το πέταλο που βρήκατε νωρίτερα και ξεκινάτε. Σταματάτε σε μια ταβέρνα. Απειλήστε τον άνθρωπο του Καρδινάλιου με το σπαθί γιατί θα σας χτυπήσει πισώπλατα. Γεμίστε το Clay jar (για τον κύκλωπα) με κρασί και φύγετε. Στο Buckingham μιλήστε πρώτος στο δούκα και αν χρειαστεί παρακαλέστε για τη ζωή σας. Δώστε του το μπαούλο.

VIII = Χτυπήστε (αν βαστάει η καρδιά σας) το μοσχαράκι στο κεφάλι με το σπαθί και πάρτε το σπασμένο κέρατο.

VI = Από τον σκελετό πάρτε την ασπίδα.

IX = Βρίσκεστε στη γέννηση του Χριστού. Πάρτε μερικά κεριά και φύγετε.

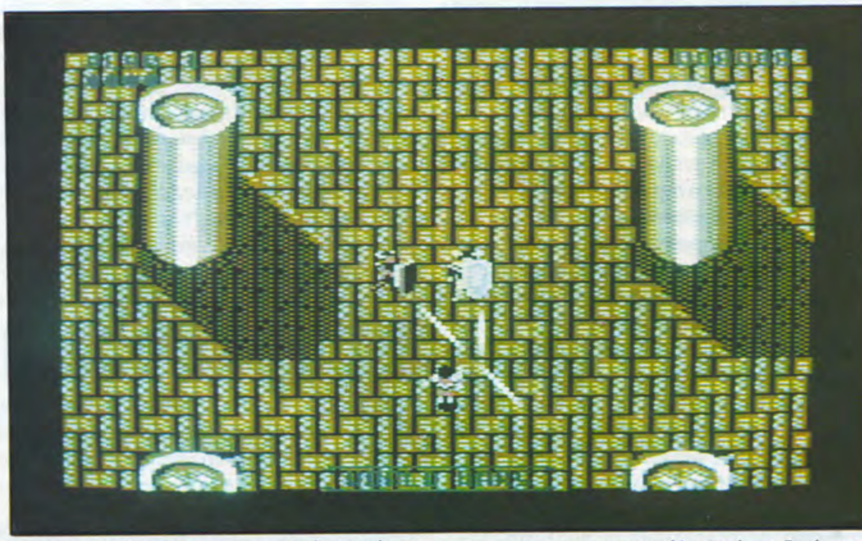
Δεν μένει παρά να σας ευχηθούμε καλά χρονοταξίδια!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	95
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

TIME SOLDIER

USER C-64

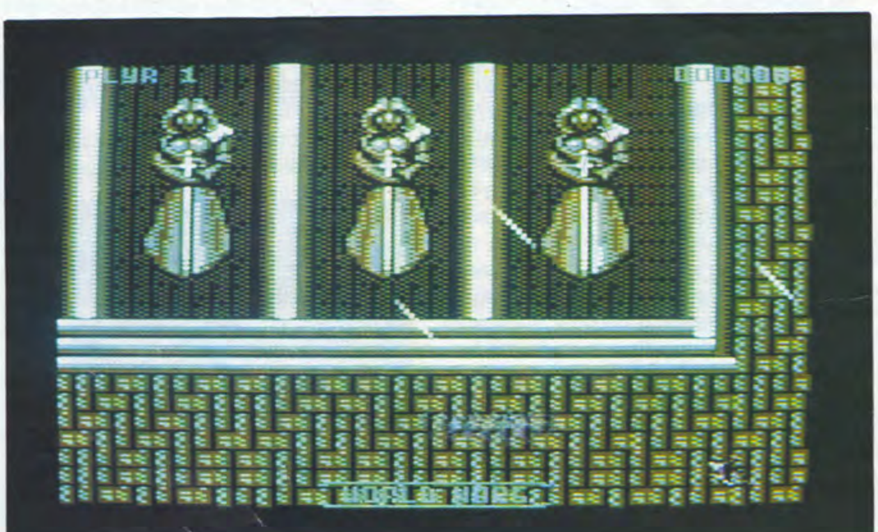
ΤΙΤΛΟΣ	Time Soldier
HOUSE	Electrocoin
FORMAT	ST, Amiga, C64
ΤΙΜΗ	3500
TEST	C64
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



Το Time Soldier είναι ένα νέο παιχνίδι με πολύ καλά χαρακτηριστικά που βασίζονται στην γρήγορη κίνηση που έχει. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται κάπου στο μέλλον. Εκεί η Γη απειλείται από έναν εξωγήινο πολιτισμό που θέλει να κατακτήσει τον πλανήτη επιβάλλοντας τους δικούς του νόμους. Εσείς λοιπόν αναλάβατε την αποστολή αυτή, δηλαδή την εξόντωσή τους. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να πάτε με την χρονομηχανή στο παρελθόν και να καταστρέψετε τη διαστημική βάση που είχαν στη Γη πολλά χρόνια πριν. Τότε ήταν που ξεκίνησαν όλα. Έτσι, ταξιδεύοντας στο παρελθόν και το μέλλον πρέπει να επιβιώσετε, ολοκληρώνοντας ταυτόχρονα την αποστολή σας.

Ο έλεγχος του sprite γίνεται αποκλειστικά με το joystick, με το οποίο κινείστε προς όλες τις κατευθύνσεις. Το Time Soldier έχει αποκλειστικά κάτοψη από ψηλά και το είδος του είναι πιο πολύ πολεμικό. Κάθε οθόνη έχει ένα μεγάλο αριθμό από εχθρούς που κάνουν την εμφάνισή τους από το πρώτο κιόλας βήμα που θα κάνετε ελπίζοντας στην γρηγορότερη εξόντωσή σας. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε ένα μεγάλο αριθμό εξωγήινων με διαφορετικές διαστάσεις και δυνάμεις. Όσο προχωράτε θα διαπιστώνετε ότι το παιχνίδι δυσκολεύει. Μην ανησυχείτε όμως γιατί υπάρχουν bonus που θα σας αυξήσουν τη ταχύτητα, θα δυναμώσουν τα όπλα σας και ότι άλλο μπορεί να συμβεί σε ένα παιχνίδι σαν κι αυτό. Στο τέλος κάθε πίστας θα συναντήσετε τέρατα υπερβολικών διαστάσεων που κινούνται με πολύ μεγάλη ταχύτητα ακόμα και πιο μεγάλη από τη δική σας.

Το κυριότερο προτέρημά του είναι το καταπληκτικό scrolling που διαθέτει. Αυτό αλλάζει συχνά δηλαδή από οριζόντιο γίνεται κάθετο και αντίθετα. Επίσης η κίνηση του sprite στην οθόνη είναι και αυτή πολύ καλή, αν και πολύ γρήγορη! Το μειονέκτημα (αν μπορείς να το πεις έτσι) είναι η μεγάλη ταχύτητα που έχουν γενικά όλα τα αντικείμενα (και οι βολές), κάνοντας το παιχνίδι από πολύ δύσκολο μέχρι αδύνατο να το παίξεις. Τα γραφικά είναι μέτρια αλλά ευδιάκριτα και με πλούσια χρώματα. Ο ήχος είναι πειστικός αλλά φτωχός. Γενικά όμως το παιχνίδι κινείται σε μέτρια επίπεδα και σαν πρώτο μειονέκτημα αναφέρεται η δυσκολία του.



ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	65
ΠΑΚΕΤΟ	62
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	76
ΓΕΝΙΚΑ	**75**

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI ST ΜΕ 1MB RAM, ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ, 2 DRIVES, ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ, MOUSE RAD, ΚΑΛΩΔΙΟ SCART, 1 JOYSTICK ΚΑΙ ΠΟΛΥ SOFTWARE. ΕΠΙΣΗΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP-15 ΜΑΖΙ Ή ΧΩΡΙΣΤΑ. ΤΗΛ. 6718696 ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΕΤΑ ΤΙΣ 8 μ.μ.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ του 520T-STM-STFM από 512K σε 1024K μόνο 29.000 δρχ. Εγκατάσταση διπλού disk drive στη θέση του μονού 29.000 δρχ. Επισκευές ATARI ST-STM-STFM, mouse, joystick. Πωλήσεις καλωδίων για σύνδεση με έγχρωμη τηλεόραση, με disk drives, printer κ.λ.π. Τηλεφωνήστε 6476346 Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινο monitor, joystick και πολλά παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 6717246.

DISK DRIVE SF354 για Atari ST πωλείται 15.000 δρχ. εντελώς αμεταχείριστο. Τηλ.: 9567401-9822583.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP15 ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ). ΤΙΜΗ 85.000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ Τηλ. 6718696.

ATARI ST. Εγκαθιστούμε double disk drive στη θέση του single drive σας. Τιμή 29.000 δρχ. Τηλέφωνο παραγγελίας: 6476346.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται C64 + κασετόφωνο + joystick + προγράμματα μόνο 25.000 Τηλ: 6438784.

ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΠΩΛΗΤΗΣ από κατάστημα Η/Υ. Καλές προοπτικές εξέλιξης. Τηλ: 6438784.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε καλή κατάσταση. Αλέκα τηλ: 5820643.

ΜΗΝΥΜΑστο Μάνο Βασίλη: Γιατί τόσο μίσος για τον Αρχιμήδη: Ζάλισαν μήπως τα 4 MIPS την.. παιχνιδομηχανή σου; Μανώλης (ST user).

ATARI 1040 ST με έγχρωμη οθόνη, ποντίκι, καλύμματα και 170 δισκέτες με παιχνίδια, utilities κα. 170.000. Πληροφορίες στο (061) 335763 ή (061) 270380.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SANYO monitor με κάρτα CGA και Hercules (διπλή). Τιμή 30.000 δρχ. Ανδρέας τηλ. 6518634.

ATARI 520 ST μαζί με έγχρωμο εκτυπωτή GP 700A 76.000 δρχ. (μαζί ή ξεχωριστά) Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9599442 (19.30-22.00 Σωτήρης).

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ computer games ζητά πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45.000. Μέ έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ: 6438784.

ΠΩΛΗΤΗΣ ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ. 3625024.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΓΡΑΨΤΕ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΚΕΙΜΕΝΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ: ----------------------------

• ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1.000 ΔΡΧ. • ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ. ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ 50% ΠΑΡΑΠΑΝΩ. • ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΥΞΗΣΗ 100% ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΤΟΥΣ ΤΙΜΗΣ.

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ

- ☐ COMPUTERS
- ☐ SOFTWARE
- ☐ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
- ☐ ΓΕΝΙΚΑ
- ☐ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ

ΠΛΑΙΣΙΟ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐, ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ----------------

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ----------------------------

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ----------------------------

ΤΗΛ. ---------------- **ΗΜΕΡ/ΝΙΑ**

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ ----------------

Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

ΜΕΡΟΣ III

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Το USER επιθυμεί να δηλώσει ότι η φράση «ασυνέπεια του αρθρογράφου» που υπάρχει στο τεύχος 3, δεν αναφέρεται στον κ. Ν. Γκλιάτη, ο οποίος δεν συνεργάζεται πια με το USER και τον οποίο το περιοδικό ιδιαίτερα εκτιμά.

Αγαπητοί φίλοι της C, γεια σας. Μπαίνω κατευθείαν στο θέμα, χωρίς εισαγωγές, γιατί ο χώρος είναι πολύτιμος. Στο μέρος ΙΙ είχα καλύψει τους τελεστές της C, αλλά δεν είχα εξαντλήσει το θέμα. Στο άρθρο αυτό λοιπόν θα ολοκληρώσω και θα αναφερθώ και σε μερικά ακόμα στοιχεία της γλώσσας.

Η C διαθέτει μια σειρά από τελεστές που δεν συναντώνται σε άλλες γλώσσες προγραμματισμού και γι' αυτό εμφανίζουν ενδιαφέρον. Ο πρώτος είναι ο υποθετικός τελεστής (conditional operator) που ενεργεί πάνω σε τρεις εκφράσεις, γι' αυτό λέγεται και τριαδικός (ternary). Η σύνταξή του έχει την παρακάτω μορφή:

<συνθήκη> ? <έκφραση-1> : <έκφραση-2>

και λειτουργεί ως εξής: Αν η <συνθήκη> είναι αληθής, τότε επιστρέφεται η τιμή της <έκφρασης-1>, διαφορετικά επιστρέφεται η τιμή της <έκφρασης-2>. Με άλλα λόγια, ο τελεστής αυτός μας επιτρέπει να γράψουμε δομές του τύπου if-else με τρόπο κομψό, σύντομο και πολύ συμπαγή. Για παράδειγμα ή εντολή.

```
if (a<=b)
      k=x*2;
else
      k=0;
```

μπορεί να γραφεί με τη χρήση του υποθετικού τελεστή ως εξής:

```
k=(a<=b ? x*2 : 0);
```

(Βέβαια δεν έχουμε αναφερθεί ακόμα στη δομή if-else, αλλά νομίζω ότι το παράδειγμα είναι ιδιαίτερα απλό και κατανοητό σε όλους).

Ενας άλλος τελεστής, ο τελεστής cast, χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να μετατρέψουμε δεδομένα ενός τύπου σε δεδομένα άλλου τύπου. Αυτό επιτυγχάνεται, αν τοποθετήσουμε τον επιθυμητό τύπο μέσα σε παρενθέσεις, μπροστά από τα δεδομένα άλλου τύπου. Αυτό επιτυγχάνεται, αν τοποθετήσουμε τον επιθυμητό τύπο μέσα σε παρενθέσεις, μπροστά από τα δεδομένα που θέλουμε να μετατρέψουμε. Για παράδειγμα, αν η μεταβλητή x είναι τύπου float και η μεταβλητή m είναι τύπου int, τότε η εντολή

```
x=(float)m;
```

μετατρέπει την ακέραια τιμή της m σε μορφή κινητής υποδιαστολής και την καταχωρεί στην μεταβλητή x. Βέβαια, το πιθανότερο είναι ότι το ίδιο θα γινόταν αν γράφαμε απλά

```
x=m;
```

γιατί οι περισσότεροι compilers δέχονται την καταχώρηση αυτή αδιαμαρτύρητα και κάνουν αυτόματα την μετατροπή. Όμως, σας διαβεβαιώνω ότι υπάρχουν αρκετά πιο πολύπλοκες καταστάσεις και σας συνιστώ να χρησιμοποιείτε τον τελεστή αυτόν όταν δεν είστε 100% σίγουροι. Να δώσω ένα ακόμη παράδειγμα: αν η συνάρτηση root3() δέχεται σαν παράμετρο μια μεταβλητή τύπου long int και επιστρέφει την τιμή της κυβικής ρίζας της και θέλουμε να υπολογίσουμε την κυβική ρίζα του 7, τότε πρέπει να καλέσουμε την συνάρτηση γράφοντας

```
root3( (long)7 );
```

δηλαδή πρέπει πρώτα να μετατραπεί η σταθερά 7 σε long και μετά να κληθεί η roof3(). Αν κατά λάθος γράψετε

```
root3(7);
```

θα πάρετε διάφορα περίεργα αποτελέσματα!

Ενας τρίτος, πολύ χρήσιμος τελεστής είναι ο sizeof. Αυτός ενεργεί πάνω σε ένα τύπο δεδομένων και επιστρέφει τον αριθμό των bytes που καταλαμβάνει αυτός ο τύπος στη μνήμη. Δηλαδή η εντολή.

```
k=sizeof(int);
```

Θα δώσει στη μεταβλητη k την τιμή 2 στους περισσότερους υπολογιστές. Ο τελεστής αυτός είναι εξαιρετικά πολύτιμος όταν πρέπει να γράψουμε κώδικα φορητό, που να μπορεί να τρέχει σε οποιονδήποτε υπολογιστή ανεξάρτητα από το μέγεθος που χρησιμοποιεί για κάθε τύπο δεδομένων. Περισσότερα γι' αυτό το ενδιαφέρον θέμα, αργότερα.

Τέλος, ένας τελεστής που συναντάται σπάνια είναι ο κόμμα (comma operator). Ο τελστής αυτός δέχεται μία έκφραση στα αριστερά του και μία στα δεξιά του, υπολογίζει τις τιμές τους και επιστρέφει την τιμή της δεξιάς έκφρασης. Έτσι στην παρακάτω κλήση συνάρτησης

```
test (2,(x=0, x=x+1), 3);
```

ο τελεστής αυτός υπολογίζει τις τιμές των παραστάσεων "x=0" και "x=x+1" και επιστρέφει την τιμή της δεύτερης, δηλαδή 1. Επομένως η συνάρτηση test () τελικά καλείται με τις παραμέτρους 2,1,3. Προσέξτε, δεν πρέπει να μπερδεύετε τον τελεστή κόμμα με τα κόμματα που χωρίζουν τις παραμέτρους της συνάρτησης, δεν έχουν καμία απολύτως σχέση!

Πριν τελειώσουμε με τους τελεστές πρέπει οπωσδήποτε να εξηγήσουμε το θέμα της προτεραιότητας. Τί γίνεται δηλαδή όταν σε μία έκφραση έχουμε πολλούς τελεστές; Ποιοι εφαρμόζονται πρώτοι και πάνω σε ποιές εκφράσεις; Ας θεωρήσουμε την εντολή

```
max=a>b ? a : b;
```

Διακρίνουμε τρεις τελεστές: Ένα συγκριτικό (>), τον υποθετικό (?:) και τον τελεστή καταχώρησης (=). Αν ξέρετε ήδη C ή αν διαβάσατε προσεκτικά τις προηγούμενες παραγράφους, θα καταλάβατε ότι πρώτα γίνεται η σύγκριση a>b και ελέγχεται αν είναι αληθής η συνθήκη, έπειτα ανάλογα με το αποτέλεσμα ο τελεστής ?: επιστρέφει την τιμή a ή b και τέλος ο τελεστής καταχώρησης (=) δίνει την τιμή αυτή στη μεταβλητή max. Όμως πώς μπορούμε να είμαστε σίγουροι γι' αυτό; Ποιός μας εγγυάται ότι δεν γίνεται πρώτα η καταχώρηση max=a, μετά η σύγκριση με το b και τέλος η επίδραση του υποθετικού τελεστή; Πώς θα βγάλει άκρη ο αρχάριος; Η απάντηση είναι απλή. Η C έχει ένα σαφώς προκαθορισμένο πίνακα προτεραιοτήτων που καθορίζει τη σειρά με την οποία ενεργοποιούνται οι διάφοροι τελεστές καθώς και τη προσεταιριστικότητά τους. Με τον όρο αυτό εννοούμε τη σειρά εκτέλεσης όταν υπάρχουν πάνω από ένας τελεστές της ίδιας προτεραιότητας. Ο πίνακας αυτός δίνεται παρακάτω.

Εδώ όμως προκύπτει ένα ερώτημα. Επειδή είναι μάλλον αδύνατο να θυμάται κανείς απέξω τον πίνακα αυτόν, πρέπει να τον έχει πάντα

δίπλα του την ώρα που προγραμματίζει; Η απάντηση είναι ότι αυτό δεν είναι τόσο δύσκολο (μάλιστα μερικοί editors σας δίνουν τη δυνατότητα να δείτε τον πίνακα), αλλά αν σας είναι ενοχλητικό μπορείτε να κάνετε χρήση παρενθέσεων και να καθορίσετε εσείς τη σειρά εκτέλεσης των πράξεων και να έχετε το κεφάλι σας ήσυχο. Για να έρθουμε στο παράδειγμά μας, θα μπορούσατε να γράψετε (αν και περιττεύει).

```
max=((a>b)?a:b);
```

Όπως ήδη θα καταλάβατε η εντολή αυτή βρίσκει τη μεγαλύτερη από τις μεταβλητές a και b και καταχωρεί την τιμή της στη μεταβλητή max. Αν θέλαμε να κάνουμε το ίδιο σε FORTRAN θα γράφαμε

```
IF(A.GT.B) THEN
    MAX=A
ELSE
    MAX=B
ENDIF
```

Τελεστής	Προσεταιριστικότητα
( ) [ ] - >	αριστερά προς δεξιά
! ~ ++ -- - (type) * & size of	δεξιά προς αριστερά
* / $	αριστερά προς δεξιά
+ -	αριστερά προς δεξιά
« »	αριστερά προς δεξιά
< <= > >=	αριστερά προς δεξιά
== !=	αριστερά προς δεξιά
&	αριστερά προς δεξιά
ˆ	αριστερά προς δεξιά
I	αριστερά προς δεξιά
&&	αριστερά προς δεξιά
II	αριστερά προς δεξιά
?:	δεξιά προς αριστερά
= += .= κλπ.	δεξιά προς αριστερά
,	αριστερά προς δεξιά

ΟΙ ΚΛΑΣΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Όπως όλες οι γλώσσες προγραμματισμού υψηλού επιπέδου, έτσι έτσι και η C διαθέτει ένα σύνολο από δομές ελέγχου που δίνουν στον προγραμματιστή δυνατότητες όπως λήψη αποφάσεων, ανακύκλωση (looping), πολλαπλή διακλάδωση κα. Τις δομές αυτές θα εξετάσουμε αμέσως. Να σημειωθεί ότι όπου αναφέρουμε την έκφραση <εντολή>, εννοούμε ένα σύνολο από εντολές της C που περικλείεται στις γνωστές μας αγκύλες (κάτι αντίστοιχο με τη σύνθετη εντολή της Pascal που οριοθετείται από τα begin και end). Παράλληλα θα παρουσιαστούν κάποιες εντολές της C που είναι αρκετά χρήσιμες και σχετίζονται με τις δομές αυτές.

```
if(<συνθήκη>)
    <εντολή>
else
    <εντολή>
```

Το τμήμα else είναι προαιρετικό. Όταν γράψουμε μια πολύπλοκη έκφραση με πολλά if και else, τότε προς αποφυγή συγχύσεων κάθε else αντιστοιχεί στο αμέσως προηγούμενο if. Βέβαια αυτό μπορείτε να το αλλάξετε με τη χρήση αγκυλών. Ας δούμε και ένα παράδειγμα:

```
if(x<=y)
    if(a>0)
        b=1;
    else
        b=-1;
else
    b=0;
```

Αν το x είναι το μικρότερο από το y τότε το b παίρνει την τιμή 0, άσχετα από την τιμή του a. Αλλιώς το b γίνεται 1 αν το a είναι θετικό και -1 διαφορετικά.

Μια δεύτερη και πολύ συνηθισμένη δομή είναι η for, η οποια συντάσσεται όπως παρακάτω:

```
for(<έκφραση-1>; <έκφραση-2>; <έκφραση-3>)
    <εντολή>
```

Η δομή λειτουργεί ως εξής: Στην αρχή υπολογίζεται η <έκφραση-1> και εκτελούνται οι εντολές που περιέχει. Κατόπιν αν η τιμή της <έκφρασης-2> είναι αληθής εκτελείται η <εντολή> και κατόπιν η <έκφραση-3>. Μετά τεστάρεται ξανά η <έκφραση-2> κοκ.
Στις τρεις εκφράσεις είμαστε ελεύθεροι να γράψουμε οτιδήποτε, ακόμα και πλήθος εκφράσεων που χωρίζονται με τον τελεστή κόμμα (θυμηθείτε τι είχαμε πει παραπάνω). Μπορούμε ακόμα και να τις παραλείψουμε! Αλλά τα παραδείγματα είναι πάντα πιο κατανοητά:

```
sum=0;
for (i=0; i<100; i=i+1)
    sum=sum+x[i];
```

Το παραπάνω τμήμα προγράμματος αθροίζει στη μεταβλητή sum τα 100 πρώτα στοιχεία του πίνακα x (υποθέτουμε φυσικά ότι ο x είναι αρκετά μεγάλος). Κάνοντας πλήρη χρήση της ευελιξίας της C θα μπορούσαμε να είχαμε γράψει:

```
for(sum=0, i=0; i<100; sum += x[i++]);
```

Λίγο κρυπτογραφικό έτσι δεν είναι; Σας διαβεβαιώνω ότι κάνει την ίδια ακριβώς δουλειά και σας δίνει ταυτόχρονα μια μικρή γεύση από τη δυνατότητα της C για γράψιμο συμπαγούς κώδικα. Η αλήθεια βέβαια είναι ότι προγράμματα που γράφονται με κατάχρηση τέτοιων εκφράσεων είναι δυσανάγνωστα κι αυτό κάνει την ανάγκη για πλήρη και επεξηγηματικά σχόλια πιο επιτακτική. Ας δούμε και το αντίστοιχο σε κοινή BASIC:

```
OPTION BASE 0
DIM X(200)
SUM=0
FOR I=0 TO 99
    SUM=SUM+X(I)
NEXT I
```

Παρατηρείστε τώρα προσεκτικά τον παρακάτω κώδικα και διαβάστε τα σχόλια.

```
i=0;
for(;;) {
    if(k<m)
        break?
    k-=i;
    ++i;
}
do_something (i);
```

Καταρχήν βλέπουμε ότι το for είναι «άδειο». Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει συνθήκη εξόδου και το loop εκτελείται επ' άπειρον! Ψυχραιμία. Υπάρχει η βολική εντολή break που όταν εκτελεστεί εγκατελείπεται το for και η ροή του προγράμματος συνεχίζεται με την επόμενη εντολή. Στη συγκεκριμένη περιπτωση το loop θα διακοπεί μόλις το k γίνει μικρότερο από το m και θα κληθεί η συνάρτηση do_something( )
Προσοχή: αν για κάποιο λόγο (π.χ. αν το m είναι ο μικρότερος δυνατός ακέραιος που μπορεί να αναπαραστήσει ο υπολογιστής) το πρόγραμμα θα «κολλήσει» στο for αυτό για πάντα!! Στην περίπτωση αυτή πατάτε το reset button του υπολογιστή σας! Να κλείσουμε όμως τη συζήτησή μας για το for (και μαζί το άρθρο αυτό) με ένα τελευταίο παράδειγμα:

```
for(i=1; i<1000; i++) {
    if(i==49)
        continue;
    do_something(i);
}
```

Το παραπάνω loop καλεί την συνάρτηση do_something() για όλες τις τιμές του i από 1 μέχρι 1000, εκτός από την τιμή 49. Η εντολή continue μεταφέρει την εκτέλεση του προγράμματος στην αρχή του for (και πιο συγκεκριμένα στον έλεγχο της έκφρασης i<1000), αγνοώντας τις υπόλοιπες εντολές που περιέχονται στο «σώμα» του for.

Στο μέρος 4 θα ολοκληρώσω τις δομές ελέγχου και θα προχωρήσω σε δύο καυτά θέματα: αναδρομή (recursion) και δείκτες (pointers). Θα τα ξαναπούμε λοιπόν σε ένα μήνα.



υπολογιστική δύναμη των μηχανημάτων τους στη δημιουργία μουσικής. Σαν συνέπεια, αρκετά — αφιερωμένα αποκλειστικά στο είδος — software houses έχουν δημιουργήσει μια πλούσια και αξιόλογη βιβλιοθήκη μουσικών προγραμμάτων. Σε αυτά μπορούμε να διακρίνουμε τις παρακάτω κατηγορίες:

1. Sequencers
2. Προγράμματα Σύνθεσης
3. Score Editors
4. Synthesizer Editors
5. Sample Editors
6. Εκπαιδευτικά Προγράμματα.

Ας εξετάσουμε όμως πιο αναλυτικά κάθε μία από τις κατηγορίες αυτές για να δούμε τι είδη προγραμμάτων περιλαμβάνουν.

MIDI SOFTWARE

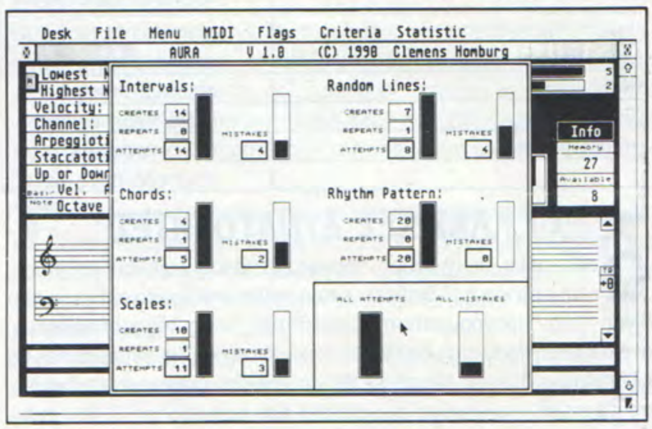
Μία πρώτη ξενάγηση στο χώρο των μουσικών προγραμμάτων

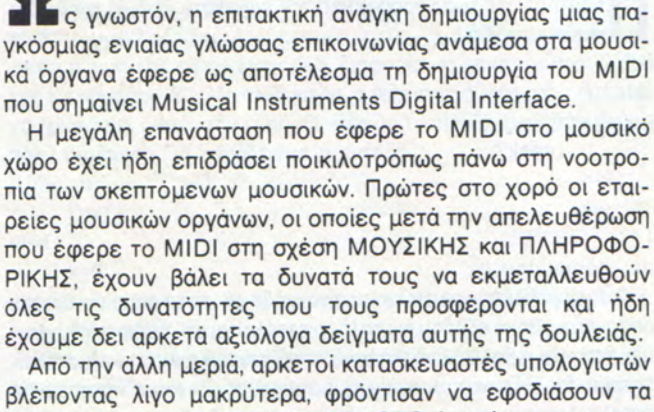
ΤΟΥ Γ. ΣΚΟΡΔΙΛΗ

Ως γνωστόν, η επιτακτική ανάγκη δημιουργίας μιας παγκόσμιας ενιαίας γλώσσας επικοινωνίας ανάμεσα στα μουσικά όργανα έφερε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία του MIDI που σημαίνει Musical Instruments Digital Interface.

Η μεγάλη επανάσταση που έφερε το MIDI στο μουσικό χώρο έχει ήδη επιδράσει ποικιλοτρόπως πάνω στη νοοτροπία των σκεπτόμενων μουσικών. Πρώτες στο χορό οι εταιρείες μουσικών οργάνων, οι οποίες μετά την απελευθέρωση που έφερε το MIDI στη σχέση ΜΟΥΣΙΚΗΣ και ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, έχουν βάλει τα δυνατά τους να εκμεταλλευθούν όλες τις δυνατότητες που τους προσφέρονται και ήδη έχουμε δει αρκετά αξιόλογα δείγματα αυτής της δουλειάς.

Από την άλλη μεριά, αρκετοί κατασκευαστές υπολογιστών βλέποντας λίγο μακρύτερα, φρόντισαν να εφοδιάσουν τα μοντέλα τους με MIDI INTERFACES ή φρόντισαν εκ των υστέρων για τη δημιουργία μιας HARDWARE λύσης. Έτσι φτάνουμε στο σημείο υπολογιστές όπως: ATARI ST, MACINTOSH, AMIGA, PC, COMMODORE 64, AMSTRAD 6128 κλπ, να έχουν είτε ενσωματωμένο ή τη δυνατότητα προσθήκης ενός MIDI INTERFACE. Το γεγονός αυτό παρέχει στους χρήστες τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν την





1. Sequencers

Τα προγράμματα αυτής της κατηγορίας δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να μετατρέπουν τον υπολογιστή μας σε ένα είδος μαγνητοφώνου, με τη μόνη διαφορά ότι εδώ πλέον δεν έχουμε καταγραφή ήχου, αλλά MIDI δεδομένων. Βέβαια οι δυνατότητες επεξεργασίας είναι τεράστιες και δίνουν στο μουσικό τη δυνατότητα να πειραματιστεί και να δημιουργήσει ελεύθερα.

Πράγματα που στο παρελθόν γίνονταν σε ακριβά studios και με τη χρησιμοποίηση αρκετών μουσικών (και άλλου έμψυχου δυναμικού), μπορεί τώρα πια ο δημιουργός να τα κάνει στο σπίτι του, γλιτώνοντας και τα έξοδα και την ταλαιπωρία. Έτσι λοιπόν, τα προγράμματα sequencers θεωρούνται από τα πιο σημαντικά στη Μουσική Τεχνολογία

Προγράμματα Σύνθεσης

Μια σειρά προγραμμάτων που σκοπό έχει να διευκολύνει τη ζωή του μουσικού στη προσπάθεια σύνθεσης και ενορχήστρωσης κάποιου μουσικού κομματιού του. Μετά την είσοδο του αρχικού θέματος στον υπολογιστή, έχουμε τη δυνατότητα να το δούμε παρουσιασμένο σε διαφορετικές μορφές πράγμα που μας δίνει καινούργιες ιδέες και νέα ώθηση στη δημιουργία μας. Αυτή ακριβώς η δυνατότητα είναι ανεκτίμητη και ακόμα κι ένας έμπειρος χρήστης μαθαίνει για πολύ καιρό.

Όλοι κάποια στιγμή έχουμε νοιώσει την ανάγκη μιας κάποιας βοήθειας, όταν για οποιαδήποτε λόγο πρέπει να ολοκληρώσουμε μια σύνθεσή μας σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Αυτά τα προγράμματα αποτελούν όντως μια πολύ χρήσιμη βοήθεια.

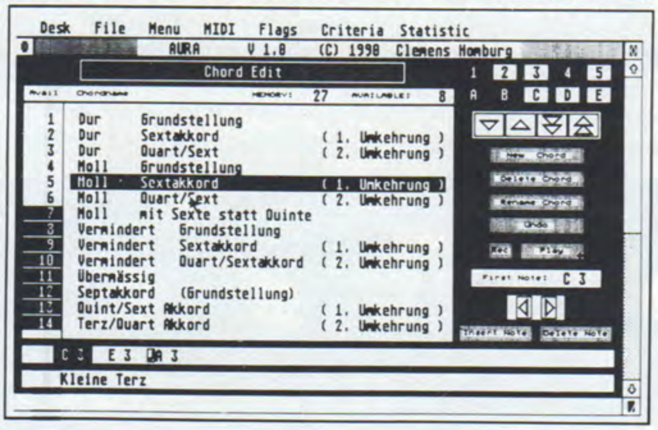
Score Editors

Μια ακόμη πολύ σημαντική δυνατότητα που μας προσφέρει η πληροφορική στη μουσική, είναι η δυνατότητα να τυπώνουμε σε παρτιτούρες τα μουσικά μας κομμάτια χρησιμοποιώντας κάποιον εκτυπωτή. Με αυτήν ακριβώς τη δυνατότητα έχουν να κάνουν τα score editors. Η εισαγωγή και η επεξεργασία της μουσικής σημειογραφίας γίνεται με τους παρακάτω τρόπους:

α) Επιλέγουμε τις νότες και τις αξίες τους χρησιμοποιώντας το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο και κατόπιν τα τοποθετούμε στο πεντάγραμμο που υπάρχει στην οθόνη.

β) Εισάγουμε τα δεδομένα μας με τη βοήθεια ενός MIDI οργάνου. Παίζουμε δηλαδή το κομμάτι και ο υπολογιστής το μετασχηματίζει σε παρτιτούρα την οποία μπορούμε να τυπώσουμε αφού κάνουμε τις όποιες διορθώσεις.

γ) Χρησιμοποιούμε τα αρχεία που έχουμε ήδη δημιουργήσει με κάποιο sequencer, απλά μεταφέροντας τα στον score editors, αρκεί βέβαια να είναι συμβατός. Συνήθως όμως sequencer και score editors, της ίδιας εταιρείας είναι συμβατοί μεταξύ τους στο τρόπο αποθήκευσης των MIDI δεδομένων.



Synthesizer Editors

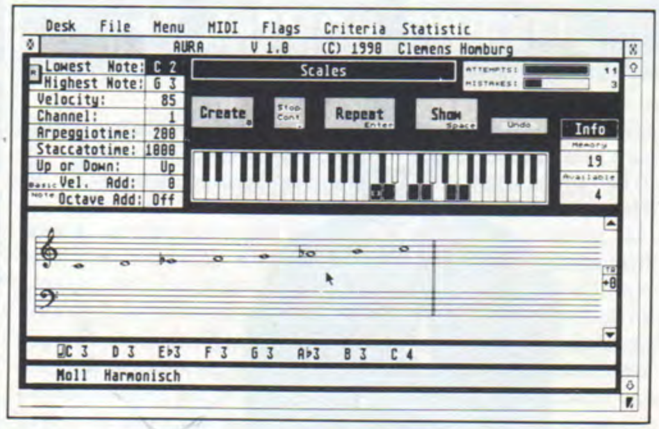
Αυτή η σειρά software, σκοπό έχει την απλοποίηση του προγραμματισμού όσον αφορά τη δημιουργία ήχων, τον χειρισμό των παραμέτρων κλπ.

Όσο καλό και αν είναι ένα synthesizer, το μεγάλο του μειονέκτημα στον προγραμματισμό είναι ότι η επικοινωνία με το χρήστη γίνεται σχεδόν πάντα με πλήκτρα πολλαπλών λειτουργιών και LCD οθόνες με πολύ μικρή δυνατότητα απεικόνησης πληροφοριών.

Έτσι ο προγραμματισμός γίνεται ακόμη δυσκολότερος μια και η εικόνα που έχουμε είναι πάντα μερική. Αυτό το μειονέκτημα έρχονται να λύσουν τα synth editors δίνοντάς μας αμεσότερη επαφή με το όργανο και τα οπτικά και τα ακουστικά, διευκολύνοντας τρομερά την επικοινωνία.

Sample Editors

Αυτή η κατηγορία είναι στην ουσία ότι και τα synth editors, μόνο που εδώ έχουμε να κάνουμε με samplers. Οι samplers, όπως είναι γνωστό, είναι συσκευές που χρησιμοποιούν τη μέθοδο της δειγματοληψίας για να παράγουν τους ήχους τους.



Τα Sample Editors μας προσφέρουν άμεσα γραφική απεικόνιση της κατάστασης του δείγματος (sample) στην οθόνη του υπολογιστή, με αποτέλεσμα (ακόμη και χωρίς να απαιτείται μεγάλη πείρα από το χρήστη) η επεξεργασία τους να γίνεται εύκολα και πιο γρήγορα.

6. Εκπαιδευτικά Προγράμματα

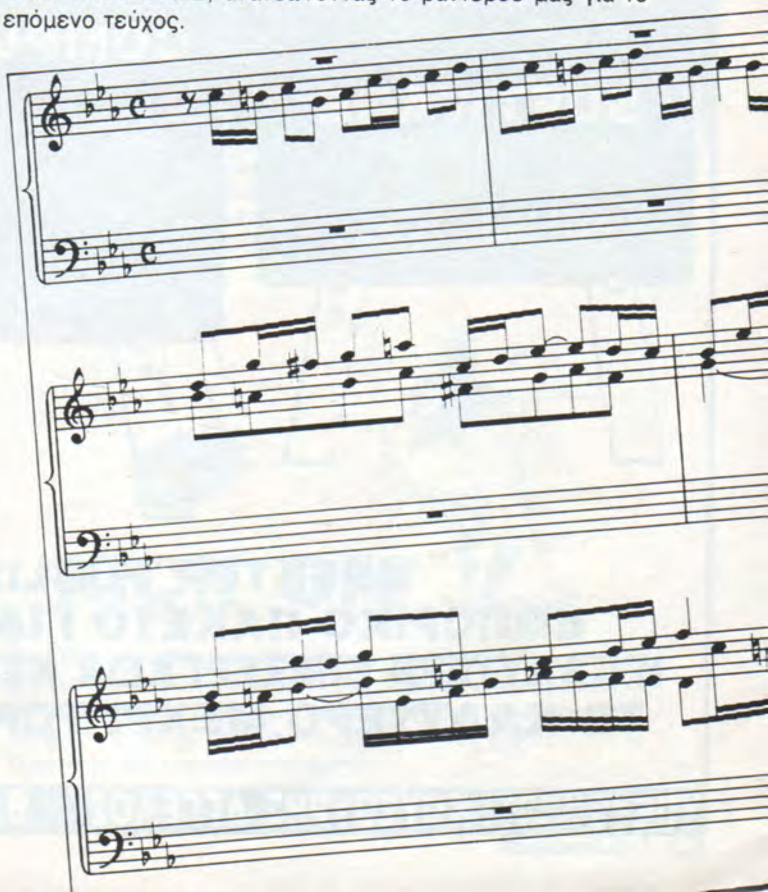
Κύριος σκοπός τους να εκπαιδεύσουν μουσικά τον χρήστη.

Υπάρχουν όλες οι βαθμίδες εκπαίδευσης, από εισαγωγικά μουσικά προγράμματα για παιδιά, έως προγράμματα επιπέδου που διευκολύνουν λειτουργίες όπως: ενορχήστρωση, αρμονία, αυτοσχεδιασμός κλπ.

Είναι σημαντικό τόσο για τον αρχάριο όσο και για τον προχωρημένο να έχει στη διάθεσή του ένα καθηγητή έτοιμο ανά πάσα στιγμή να προσφέρει τις υπηρεσίες του.

Όπως είδαμε λοιπόν υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων που μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες των χρηστών σε οποιοδήποτε επίπεδο κι αν βρίσκονται. σε επόμενα άρθρα ελπίζουμε ότι θα σας παρουσιάσουμε μερικά απ' αυτά.

Ολοκληρώνουμε έτσι εδώ τη σύντομη αναφορά μας στο MIDI SOFTWARE, ανανεώνοντας το ραντεβού μας για το επόμενο τεύχος.



BIG



MOUTH

Μυστικές παρακολουθήσεις τηλεφώνων Ι. Βρισκόμαστε μπροστά σ' ένα καινούργιο WATERGATE ή USERGATE.

Μυστικές παρακολουθήσεις τηλεφώνων ΙΙ. Μαγνητοφωνημένες συνομιλίες σχετικά με προϊόν του χώρου των games!

MONOPOLY Γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι) ΜΟΝΟΠΩΛΕΙΟ (Γνωστό παιχνίδι σε βάρος του καταναλωτή) Ισχυρό όνομα του χώρου προσπαθεί όπως πάντα να μονοπωλήσει την αγορά, αυτή την φορά βρίσκει όμως δυνατό και νεανικό όνομα σαν εμπόδιο στον δρόμο του. Θα τα καταφέρει;

Πειρατεία Part XXVIII"$%' /..!" και έχει ο Θεός. Σειρήνες, φώτα, περιπολικά, κόσμος μαζεμένος. Η σκηνή σας θυμίζει τίποτα; Αν όχι, εξελίχθηκε σχεδόν έτσι σε δρόμο παρακείμενο της Στουρνάρα. Συλλήψεις και προσαγωγές στο αστυνομικό τμήμα της περιοχής, καταστηματάρχη λόγω... τι άλλο αντιγραφής. Τώρα όσον αφορά την εν λόγω φασαρία έγινε για να βλέπουν τα γύρω καταστήματα! Ο φόβος φυλάει τα έρημα!!!

Μεγάλος ανταγωνισμός, μάλλον φαγωμάρα, έχει ξεσπάσει ανάμεσα στους εισαγωγείς παιχνιδιών (computer game) για το ποιός έχει ποιά εταιρία και πως ο ένας θα φάει τις αντιπροσωπείες από τον άλλον! Θα επιθυμούσα να έγραφα και το σκορ των μέχρι τώρα αναμετρήσεων αλλά...

BIG TROUBLE!



Αρκετές οι σωστές απαντήσεις στο πρόβλημα με τις λίρες και η αναπόφευκτη κλήρωση ευνόησε τον **Παναγιώτη Κατσαλούλη** που πρέπει να επικοινωνήσει μαζί μας για το δώρο του. Να προσθέσω εδώ, ότι κατά κάποιο τρόπο αποδόθηκε... δικαιοσύνη μια και ο Παναγιώτης ήταν ο νικητής και του πρώτου προβλήματος, μόνο που το γράμμα του άργησε να φτάσει στα χέρια μου.

Περιμένοντας λοιπόν πάντα τις απαντήσεις σας για το πρόβλημα με τα δώδεκα σπίρτα και τα έξι τετράγωνα, σας δίνω τη νέα σπαζοκεφαλιά που θα σας απασχολήσει κατά τη διάρκεια των καλοκαιρινών σας εξορμήσεων (αληθινών και νοερών). Βρίσκεστε στη θέση ενός ταλαιπωρημένου πεζοπόρου που θέλει να πάει στη πόλη Α. Φτάνετε σε ένα σταυροδρόμι όπου υπάρχουν δύο δρόμοι, ο ένας οδηγεί στη πόλη Α και ο άλλος στη Β. Υπάρχει όμως και ένα σπίτι όπου κατοικούν δύο δίδυμοι αδερφοί με ένα χαρακτηριστικό: **Ο ένας λέει πάντα αλήθεια και ο άλλος πάντα ψέμματα!** Εσείς λοιπόν, φτάνοντας εκεί βρίσκετε μόνο τον ένα από τους δύο και βέβαια δεν ξέρετε ποιός είναι. Πρέπει να κάνετε μόνο μία ερώτηση και από την απάντηση που θα πάρετε να καταλάβετε ποιό δρόμο πρέπει να ακολουθήσετε για να φτάσετε στο προορισμό σας. Ποιά όμως είναι η ερώτηση και τι θα κάνετε μόλις ακούσετε την απάντηση;

Ομολογώ ότι είναι λιγάκι μπερδεμένο, αλλά με καθαρή λογική λύνεται άνετα. Και ενώ περιμένω τις απαντήσεις σας, να ευχηθώ καλή επιτυχία στα παιδιά που θα περάσουν από τη δοκιμασία των γενικών εξετάσεων. **ΠΡΟΣΟΧΗ** στη νέα μας διεύθυνση: ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 124 61 Χαϊδάρι, Για τη στήλη "Big Trouble"

Ο τριανταδυάμπιτος

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Πραγματοποιήθηκε η κλήρωση ανάμεσα στους νικητές του διαγωνισμού MOONWALKER. Τυχερός ο Οδυσσέας Κοκκινάκης που κερδίζει ένα SONY DISCMAN και το "BAD" του M. Jackson. Επίσης από ένα T-Shirt κερδίζουν οι: ΜΑΡΓΑΡΙΤΗ ΜΑΡΙΑ, ΚΤΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΓΚΟΥΜΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ, ΑΓΓΕΛΕΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΚΑΡΑΝΤΑΝΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΦΙΔΗΣ ΔΗΜΟΣ, ΠΟΛΥΜΕΡΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ, ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, ΚΑΡΜΠΕΡΗΣ ΚΩΣΤΑΣ και ΚΑΡΥΣΤΙΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ. Οι τυχεροί μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία μας οποιαδήποτε εργάσιμη μέρα και ώρα. Ακόμα για τους παρευρισκόμενους υπήρχε μια μικρή έκπληξη: μοιράστηκαν κονκάρδες από games σε όλους! Να θυμίσουμε ότι τα δώρα ήταν προσφορά της εταιρίας ARCADE LTD.

Μια νέα κλήρωση όμως σας περιμένει. Αυτή τη φορά πρόκειται για όσους απάντησαν σωστά στο μεγάλο διαγωνισμό της SEGA. Ιδού και η λίστα με τα ονόματα:

ΑΓΑΘΑΓΓΕΛΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΑΔΑΜ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΑΛΑΤΕΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΑΛΕΞΟΠΟΥΛΟΣ ΗΛΙΑΣ
ΑΡΣΕΝΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ
ΑΣΛΑΝΙΔΗΣ ΙΟΡΔΑΝΗΣ
ΑΣΤΕΡΙΝΟΣ ΤΑΣΟΣ
ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΒΑΣΙΛΩΤΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΒΛΑΧΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΛΑΧΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΒΛΑΧΟΥΛΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΒΡΑΤΟΛΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΙΑΜΟΛΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΓΚΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΗΣ
ΓΚΟΙΜΗΣΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΓΚΑΓΚΑΡΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΔΑΓΚΛΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΔΕΛΗΠΑΜΙΔΗΣ ΑΛΕΞΗΣ
ΔΕΡΙΖΙΩΤΗΣ ΠΑΝΟΣ
ΕΜΜΑΝΟΥΗΛΙΔΗΣ ΛΑΜΠΗΣ
ΕΥΘΥΜΙΑΔΗΣ ΠΑΝΟΣ
ΖΩΑΚΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΘΕΟΔΩΡΑΚΗΣ ΧΑΡΗΣ
ΘΑΝΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΙΩΑΝΝΟΥ ΠΕΤΡΟΣ
ΚΑΡΑΜΠΕΛΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΤΣΑΛΟΥΛΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΚΑΤΣΟΥΛΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΚΟΚΚΟΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΝΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΥΚΟΥΤΣΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΚΟΥΡΕΝΤΑΣ ΦΟΙΒΟΣ
ΚΟΥΡΚΟΥΤΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΩΣΤΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΛΑΓΓΟΥΣΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΛΟΤΣΑΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΜΑΡΜΑΡΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΜΕΝΤΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΜΗΝΤΣΙΔΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΜΟΣΧΟΒΙΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΜΠΕΛΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΜΠΟΥΡΟΠΟΛΟΣ Λ.
ΝΟΤΑΣ ΝΙΚΟΣ
ΞΥΛΟΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΑΝΔΡΕΑΣ
ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΜΑΚΗΣ
ΠΑΠΑΣΤΡΑΤΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΠΑΡΑΒΑΣ ΣΤΡΑΤΟΣ
ΠΑΥΛΙΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΠΑΧΝΕΛΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΕΛΤΕΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΕΡΤΖΙΝΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΟΛΥΚΡΕΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΠΡΕΚΑΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
ΣΙΑΧΑΜΗΣ ΦΩΤΗΣ
ΣΚΑΡΟΣ ΠΕΤΡΟΣ
ΣΤΑΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΣΤΑΥΡΑΚΟΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΑΣ
ΣΦΑΚΙΩΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΤΑΣΟΥΛΑΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΤΣΑΚΟΥΡΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΤΣΑΛΚΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
ΤΣΙΤΣΙΡΙΓΚΟΣ ΦΩΤΗΣ
ΤΥΧΑΛΑ ΕΥΔΟΞΙΑ
ΦΑΝΤΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΧΑΛΚΙΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΧΑΤΖΗΚΩΣΤΑΣ ΘΟΔΩΡΟΣ
ΧΑΤΖΗΧΡΙΣΤΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΧΕΛΙΩΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΧΟΥΛΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΧΩΡΙΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΨΑΡΟΥΔΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
JAZAYERI ALEX

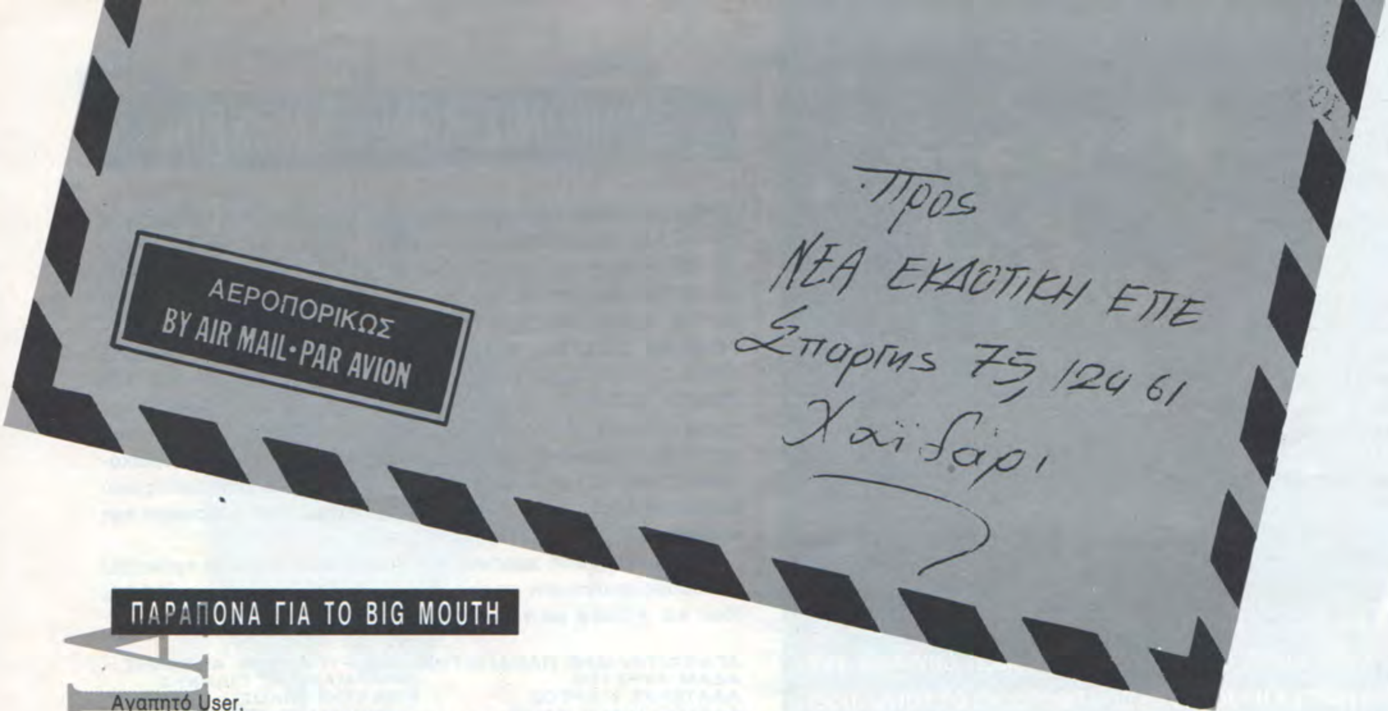
Η κλήρωση θα γίνει τη Δευτέρα 11 Ιουνίου στις 4μμ στα γραφεία μας, Σπάρτης 75 στο Χαϊδάρι. Να θυμίσουμε ότι υπάρχουν και 20 games εκτός από τη SEGA. Επίσης, οι καλύτερες απαντήσεις στην ερώτηση για τον QL ήταν της Ευδοξίας Τυχάλα και του Νίκου Νότα.





KICK OFF

Και τώρα η είδηση που όλοι περιμένετε με πολλή αγωνία, αν κρίνουμε από τα τηλεφωνήματα που δεχόμαστε καθημερινά. Οι τελικοί του διαγωνισμού του Kick Off θα γίνουν την Παρασκευή 22 Ιουνίου στις 12 πμ. στα γραφεία μας. Θέλουμε κερκίδα! Και να ξέρετε ότι θα υπάρχον εκπλήξεις!



ΠΑΡΑΠΟΝΑ ΓΙΑ ΤΟ BIG MOUTH

Αγαπητό User,

η εκδοτική σου προσπάθεια στο χώρο των computers είναι πραγματικά αξιόλογη. Η ποιότητα της εκτύπωσης και η ποσότητα των reviews και previews είναι αξεπέραστη. Πάντως προσωπικά θα ήθελα να αυξήσεις το μέγεθος της στήλης «Hints & tips» και να τοποθετήσεις μια στήλη με hints από adventure.

Την καλή εμφάνιση του περιοδικού χαλάει μια και μόνη στήλη, η στήλη «Big mouth». Αυτή την στήλη έπρεπε να την λέτε «Big yellow mouth». Ο κιτρινισμός της θυμίζει πολιτικές εφημερίδες και ένα ιδίωμα κιτρινισμού του τύπου που έχει όνομα γνωστής ημερήσιας εφημερίδας. Αναφέρεται σε γνωστές εταιρείες του χώρου που καλύπτει το USER και σε αντίστοιχα περιοδικά. Μα αναφέρεται με έναν ύπουλο και μπηχτικό τρόπο που μειώνει και την στήλη και το περιοδικό. Αντί να αναφέρει συγκεκριμένα ονόματα χρησιμοποιεί την παλιά μέθοδο «περί γνωστού μηχανήματος...», «μεγάλη αντιπροσωπεία μηχανημάτων...», «...άρθρο γνωστού περιδικού...», και από πίσω το καρφάκι σουβλερό-σουβλερό. Θα ήθελα να σε ρωτήσω «big mouth» έχεις την τόλμη να γράψεις σε ποιο μηχάνημα αναφέρεσαι, για ποιο περιοδικό μιλάς και ποιά είναι αυτή η αντιπροσωπεία; Γιατί πολλά μπορείς να πεις κρυμμένος πίσω από μια σύνταξη, ένα όνομα και φυσικά την παλιά μέθοδο. Λίγα όμως λέμε με το όνομά τους.

Αραγε το περιοδικό οφελείται από την ηλίου φαεινότερη, αυτοδιαφήμιση, ειδικότερα αυτής της στήλης; Πάντως ένα πραγματικά καλό περιοδικό δεν θέλει αυτοδιαφήμιση και κιτρινισμό φυσικά. Καλύτερα λοιπόν Big mouth να γίνεις small mouth ή να γράφεις ανέκδοτα για γάτες.

Με αγάπη
ειλικρινά δικός σας
ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΟΛΚΟΣ
ΔΙΓΕΝΗ 25-27 Τ.Κ. 153-41

ΥΓ1 Θα ήθελα αν γίνεται να απαντηθώ από τον ίδιο τον Big mouth, από κάτω και το όνομά του.

ΥΓ2 Θα ήθελα και θα έλπιζα να εκδοθεί το γράμμα μου και να μην περάσει στο «ντούκου» και στα μουλωχτά. Δεν πιστεύω να θέλετε μόνο τα «μπράβο», «είσαι το καλύτερο περιοδικό» κτλ...,αλλά και την κακη κριτική. Πάντως αν αυτό το γράμμα μείνει αναπάντητο θα συνεχίσω να στέλνω γράμματα μέχρι να δω ένα από αυτά στην στήλη «Αλληλογραφία».

Αγαπητέ Βαγγέλη, καλό το γράμμα σου αλλά μας τα χάλασες στο δεύτερο υστερόγραφο. Οχι, δεν δεχόμαστε την κακή κριτική, παρά μόνο την καλόπιστη. Πρόσεχε τις έννοιες. Οσο για την «απειλή» βομβαρδισμού με γράμματα...

Ο συγγραφέας της στήλης είναι σχεδόν όλο το προσωπικό του περιοδικού. Οποιος μαθαίνει κάτι, «παρασκηνιακό» ή όχι, συνεισφέρει. Η στήλη γεννήθηκε από την ανάγκη να πούμε ορισμένα πράγματα που δεν λέγονται με το όνομά τους γιατί απλά δεν αποδεικνύονται ή αν θέλεις μπορεί να προκαλέσουν και τη δικαστική αντίδραση των «θιγομένων». Ομως εμείς πιστεύουμε οτι οι αναγνώστες πρέπει να πληροφορούνται για ορισμένα ζητήματα έστω και με τον τρόπο αυτό κι όποιος καταλάβει. Θέλεις και ονόματα; Ναί, εμείς ζητήσαμε να διαφημιστούμε στο PIXEL κι αυτοί αρνήθηκαν. Πρέπει αυτό να γίνει γνωστό ΝΑΙ ή ΟΧΙ; ΕΣΥ τί λες;

Και δύο παρατηρήσεις ακόμα: Πρώτο, η στήλη δεν έχει γράψει (ούτε πρόκειται βέβαια να γράψει) ποτέ ψέμματα. Δεύτερο, η στήλη ΔΙΑΒΑΖΕΤΑΙ απ' όλους τους αναγνώστες του USER κι αυτό φαίνεται από πάρα πολλά γράμματα. Ελπίζω να καλύφθηκες και με χαρά θα διαβάσουμε ένα νέο γράμμα σου.

ΑΝΩΝΥΜΟΣ

Αγαπητό USER,

έχω ξαναγράψει για την στήλη της αλληλογραφίας αλλά δεν έχω δεί ακόμα το γράμμα μου. Πολύ θα χαιρόμουν να έβλεπα το γράμμα μου τυπωμένο σε αυτή την σελίδα. Δεν ξέρω ούτε καν αν ήρθε στα χέρια σου. Πάντως δεν έχω χάσει ούτε τεύχος σου και ούτε πρόκειται να χάσω αν συνεχίσεις έτσι. Μένω στην Αθήνα αλλά σύντομα θα εγκατασταθώ σε μια πολύ κοντινή επαρχία (Χαλκίδα), παρατήρησα ότι όχι μόνο αργεί να φτάσει εκεί το USER αλλά το τεύχος του Απριλίου έρχεται τον Μαϊο κτλ... Φρόντισε να φτάνουν τα τεύχη στην ώρα τους σε οποιοδήποτε μέρος της Ελλάδος. Και κάτι άλλο: το USER το ξέρουν πολύ λίγοι, και είμαι σίγουρος ότι όσοι το γνωρίσουν θα το αγαπήσουν. Μια διαφήμιση δεν βλάπτει. Ξέρω τα προβλήματα, τα διάβασα στο Big mouth. Κάθε αρχή και δύσκολη.

Καλό θα ήταν να είχες περισσότερα νέα από το εξωτερικό. Και να ξέρεις ότι η στήλη που μετράει περισσότερο στο ανταγωνιστικό PIXEL είναι το «ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ», σπουδαία στήλη. Και τέλος νομίζω ότι ήρθες δεύτερο στο τεστ του SAM COUPE. Το PIXEL το τύπωσε πιο πριν, γι' αυτό προσπάθησε να βγαίνεις αρχές του μήνα στα περίπτερα. Ευχαριστώ που με διάβασες. Δεν γράφω γράμμα ούτε στους συγγενείς. Είσαι το μόνο που έχω αλληλογραφία.

ΥΓ Φοβερό και αυτή την φορά το εξώφυλλο.

Για την καθυστέρηση στην επαρχία κάνουμε προσπάθειες. Πάντως δεν οφείλεται σ' εμάς και η καλύτερη λύση προς το παρόν φαίνεται να είναι η συνδρομή. Οσο για τα νέα που δημοσιεύονται πιο πριν σε άλλα περιοδικά θα σου πούμε το εξής: Το γεγονός οτι κάποιο περιοδικό «έβγαλε» κάποια είδηση δεν σημαίνει οτι οι αναγνώστες των υπόλοιπων περιοδικών πρέπει να μένουν απληροφόρητοι! Αλλωστε και το USER έχει τις πρωτιές του και τις αποκλειστικότητές του. Καλό θα ήταν να μή στέλνεις τα γράμματά σου ανώνυμα αλλά αντίθετα να μας δίνεις τα πλήρη στοιχεία σου. Αυτό βέβαια ισχύει για όλους.

AMIGA: ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ

Αγαπητό USER,

αποφάσισα να γράψω αυτό το γράμμα με σκοπό να πω και εγώ την γνώμη μου πάνω στην διαμάχη που άρχισε μεταξύ AMIGA και Αρχιμήδη (ή χαϊδευτικά ARCHIE (!!!) όπως λέει και ο φανατισμένος κάτοχός του Ιωάννης Κατσίκας στο τεύχος 3).

Αρχικά θα ήθελα να τονίσω ότι το δικό μου γράμμα ΔΕΝ είναι γραμμένο σε πρόγραμμα DTP, όχι γιατί δεν υπάρχει στην AMIGA (καλά το καταλάβατε, αυτήν έχω!) αλλά γιατί εγώ δε θέλω να κάνω επίδειξη. Εχουμε και λέμε λοιπόν: Ποιές είναι οι εφαρμογές και τα παιχνίδια του ...ARCHIE (όπως λέμε Τούτσυ!); Ποιά είναι τα προγράμματα που έχεις μέσα στις 93 δισκέτες σου; Γιατί δεν αναφέρεις μόνο ένα από όλα αυτά; Να σου πω εγώ γιατί. Πρώτον γιατί σίγουρα δεν θα έχεις τίποτα καλύτερο από PACMAN, INVADERS κτλ. και δεύτερον γιατί για να βρεις κάτι καλύτερο από αυτά μάλλον θα πρέπει να είσαι ο INDIANA JONES! Πόσα reviews έχεις δει από Αρχιμήδη; Κανένα! Οι ικανότητές του περιορίζονται σε διάφορα DEMO. Κάτσε λοιπόν και κοίτα αυτά τα DEMO, ελπίζοντας ότι μέχρι να βγουν στον Αρχιμήδη το BLOOD MONEY, το BEAST, το KICK OFF κτλ. εσύ θα τα έχεις ξεχάσει. Βέβαια, τόση ώρα μιλάω μόνο για παιχνίδια. Αυτό το κάνω γιατί όπως και να γίνει, καλώς ή κακώς, τα παιχνίδια δείχνουν τις ικανότητες ενός υπολογιστή. Σοβαρές εφαρμογές έχει και ο SPECTRUM. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι έχει και ιδιαίτερες ικανότητες. Αλλωστε πέρα από τον τομέα των προγραμμάτων, ο Αρχιμήδης έχει και άλλα ελαττώματα, από μικρολεπτομέρειες (όπως το γεγονός ότι η θύρα του mouse είναι... κάτω από το πληκτρολόγιο!!!) μέχρι πολύ σοβαρότερα. Δεν έχει κάποια εξειδικευμένα chips για γραφικά και ήχο. Εχει 28 mode οθόνης, που για αν τα δεις θέλεις 28 monitors. Και το σπουδαιότερο: Τα 1024K (1MB) της μνήμης του στην ουσία δεν είναι περισσότερα από 720. (Χρειάζονται για παράδειγμα περίπου 200K για το σύστημα και άλλα 80 για το Pallete Utility και τους filers). Τα λέω καλά φίλε Ιωάννη Κατσίκα;

Τέλος θα ήθελα να πω ότι ένα τόσο τέλειο περιοδικό σαν το USER δεν είναι καθόλου απαραίτητο να ανοίγει διαμάχες με άλλα περιοδικά του είδους, εξίσου καλά.

Ευχαριστώ πολύ
Σταύρος Παπαδόπουλος

Υ.Γ. Σημειώνω ότι ορισμένα στοιχεία τα πήρα από κάποιο άλλο περιοδικό και δεν τα έβγαλα από το μυαλό μου.

Το USER εδώ δεν θα κάνει κανένα σχόλιο. Απλά είμαστε περίεργοι να δούμε μέχρι που θα φτάσει αυτή η διαμάχη. Μια συμβουλή μόνο: Ψύχραιμα και πολιτισμένα παιδιά! Ο φανατισμός βλάπτει!

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΗ

Αγαπητοί κύριοι,

Παίρνω αφορμή από το ερωτηματολόγιο του USER του τεύχους 2 για να εκφράσω μερικές παρατηρήσεις πάνω στην ύλη μια και ο χώρος του ερωτηματολογίου είναι μικρός. Γνωρίζοντας εκ των προτέρων ότι δεν είμαι ειδήμων, σας παρακαλώ να συγχωρήσετε οποιαδήποτε αμετροέπεια εκ μέρους μου.

PREVIEWS: Αρκετή ύλη αλλά ελαφρώς ... μπερδεμένη.

NEWS: Μοιάζουν με τηλεγραφήματα και μια περαιτέρω βελτίωση ίσως να μην ήταν περιττή.

TESTS: Στην στήλη αυτή τα μηχανήματα που θα παρουσιάζονται θα πρέπει να εξετάζονται στα σημεία που αφορούν το χρήστη δηλ. Τεχνικές λεπτομέρειες, ύπαρξη software, ύπαρξη υποστήριξης σύγκριση με ομοειδή ανταγωνιστικά μηχανήματα.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ: Περισσότερα γράμματα και δημοσίευση και κείνων ακόμη που δεν κολακεύουν. Προβολή των επιστολών που θίγουν τεχνικά ζητήματα ή εκφράζουν απορίες πάνω σε αυτά ή σε «παραξενιές» μηχανημάτων και προγραμμάτων. Δεν θα ήταν ίσως άσχημη ιδέα να καθιερωθεί ξεχωριστή σελίδα γι' αυτά τα τελευταία.

Τελειώνοντας, θα ήθελα να σας ευχαριστήσω για τον κόπο της ανάγνωσης και να σας ευχηθώ κάθε δυνατή επιτυχία στην προσπάθειά σας.

ΚΩΣΤΑΣ ΘΕΟΔΩΡΙΔΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ
Τ.Θ.31049 ΝΕΑΠΟΛΗ-ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

Εμείς ευχαριστούμε, που αφιερώσατε λίγο από το χρόνο σας για να μας γράψετε. Κάθε πρόταση αναγνώστη συμβάλει, τηρουμένων των αναλογιών πάντα και στο μέτρο του δυνατού, στη διαμόρφωση του USER. Ισχύει και για σας η απάντηση που δίνουμε στον αναγνώστη Νίκο Νότα.

Συγχαρητήρια για την προσπάθεια που κάνεις. Εχεις μπει στα TOP των COMPUTERIZED περιοδικών.Και σίγουρα θα πας ακόμα πιο πάνω.

Οσον αφορά το πρόβλημά μου, είμαι κάτοχος ενός COMMODORE-64 (με κασσετόφωνο) και γράφω ένα παιχνίδι adventure, συγκεκριμένα σε BASIC. Το κείμενο είναι εντάξει αλλά το πρόβλημα είναι τα γραφικά. Ξέρεις να μου συστήσεις κανένα κατάλληλο σχεδιαστικό πρόγραμμα;

Τέλος θα ήθελα να μου υποδείξεις ένα καλό adventure ή role- playing στον C-64 (έχω βρει το ULTIMA 5)

Φιλικά
Νίκος Γ. Βουλιέμης

ΥΓ Αν μπορείς ανέφερε τιμές και που μπορώ να τα βρώ.

Τα καλύτερα σχεδιαστικά για C-64 είναι τα Artist 64, Art Studio και Koala painter. Αμφιβάλλω όμως αν μπορείς να τα βρείς σε κάποια μαγαζιά (εννοώ original). Μάλλον κάποιοι φίλοι σου θα σε βοηθήσουν περισσότερο. Τα RPG που ζητάς όμως είναι πιο πιθανό να τα βρείς. Δοκίμασε το The Vikings και το SMASED.

ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ

Αγαπητό USER,

Θα ήθελα να σου εκφράσω τη χαρά μου για την ύπαρξή σου. Είναι τιμή μας να έχουμε ένα περιοδικό στην Ελλάδα σαν το USER, που άνετα μπορεί να συναγωνισθεί και το καλύτερο της Αγγλίας το COMPUTER & VIDEO GAMES. Το USER είναι το νούμερο 1 περιοδικό στην Ελλάδα στον χώρο των COMPUTERS. Οπως λέει και ο φίλος Δημήτρης Λαμπρόπουλος ο πιο σκληρός σου αντίπαλος «αυτή την στιγμή» είναι το PIXEL. Αλλά παρακαλώ αυτός και όλοι οι φανατικοί του PIXEL να απαντήσουν στα παρακάτω:

Από πότε άρχισε το PIXEL τα Flash Reviews; (Μήπως όταν είδαν τα Previews του USER;)

Από πότε άρχισε τα reviews σε games για consoles; (Μήπως όταν πήραν στα χέρια τους το USER;)

Από πότε βγήκε και σήμα Pixel Hit; (Μήπως όταν είδαν το User Hit);

Πόσα reviews κάνει το Pixel μηνιαία; (Πάντως το User καλύπτει κάθε καινούργιο ORIGINAL game που βγαίνει στην αγορά και που μπορεί να βρεθεί εύκολα). Αραγε αυτό το kick off που μας κοτσάρει το Pixel 3150 δρχ. για IBM PC εδώ και μήνες λέτε να νομίζουν ότι γράφουν Atari ST και να μην το διορθώνουν ή μήπως η εταιρεία που δημιούργησε το kick off έστειλε αποκλειστικά στο Pixel;

Πάντως αυτό που ξέρω εγώ είναι ότι το Pixel όλο αντιγράφει και τρέμει το User γιατί αν συνεχίσει έτσι θ' ανέβει στην κορυφή. Και μην ξεχνάμε παρακαλώ ότι το USER είναι στο τρίτο τεύχος του ενώ το Pixel στο 64. Δηλαδή φανταστείτε το User μετά από 60 τεύχη. Αραγε και ποιος δεν θάγόραζε User; Οπως βλέπουμε το User είναι στην κορυφή και σημαίνει ποιότητα!!!

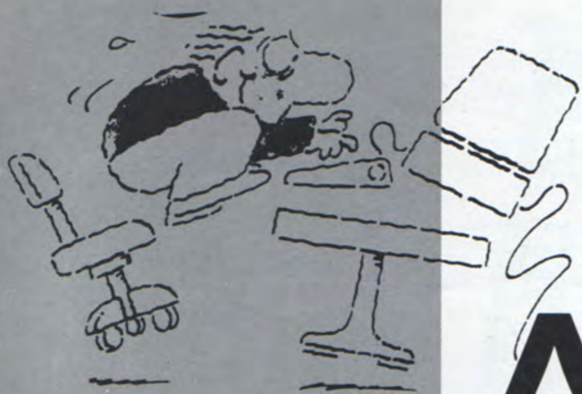
SUPER ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ
USERAKIAS

ΥΓ Το monitor 1084P καλύπτει EGA;

ΑΛΕΞΗΣ ΚΟΛΕΤΣΟΣ,
ΣΑΡΑΝΤΑΠΟΡΟΥ 48,
ΒΟΥΛΑ-ΑΘΗΝΑ.

Φίλε Αλέξη, τα καλά σου λόγια ήταν ίσως λίγο υπερβολικά αλλά εκτιμούμε την πρόθεσή σου. Εκείνο που προέχει είναι να βλέπουμε τα πράγματα με αντικειμενικό μάτι, ηρεμία και καλή προαίρεση. Χαιρόμαστε για τις ερωτήσεις σου γιατί εκφράζουν τη δική μας μεγάλη απορία: Γιατί το Pixel αισθάνθηκε την ανάγκη να κάνει αλλαγές ΤΩΡΑ; Για το 1084P θα σου πούμε οτι αν έχεις κάρτα EGA μπορείς να παίξεις ένα μεγάλο αριθμό παιχνιδιών που την υποστηρίζουν.





TIPS

AMIGA TIPS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία και τη δική σας συμβολή. Στείλτε οτιδήποτε «κόλπα» ξέρετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα τα δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους! Η διεύθυνσή μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε., Σπάρτης 75 124 61 ΧΑ·Ι·ΔΑΡΙ. Για τη στήλη «TIPS 'N TRICKS»

P-47

Όταν μπείτε στο High score γράψτε ZEBEDEE. Μετά, μόλις αρχίσει το παιχνίδι πατήστε το F1 για άπειρες ζωές και F2 για να πάτε στο δεύτερο level.

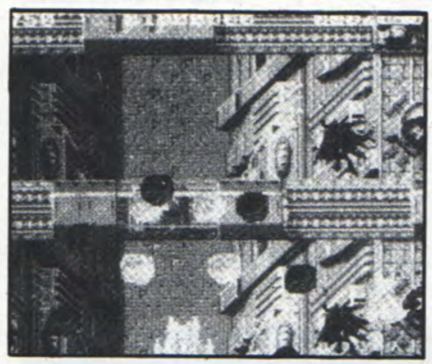


SHINOBI

Σίγουρα δεν υπάρχει ούτε ένας που να μην ξέρει το Shinobi είτε από τα ηλεκτρονικά είτε από την μεταφορά του στους home computers. Κάντε λοιπόν pause στο παιχνίδι και πληκτρολογήστε "LARSVIII" ενώ έχετε πατημένο το αριστερό mouse button για άπειρα credits. Αν θέλετε να μπείτε σε music mode πατήστε το Alt και μετά το πλήκτρο "Q".

BATTLE SQUADRON

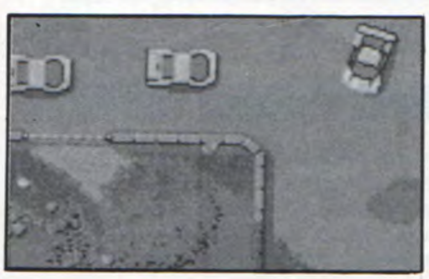
Το πολύ δύσκολο Battle Squadron δεν είναι πια δύσκολο, χάρη στο tip που ακολουθεί. Πληκτρολογήστε λοιπόν CASTOR όποια στιγμή θέλετε για άπειρες ζωές.



XYBOTS

Στο high score γράψτε "ALF" αντί για το όνομά σας και θα έχετε άπειρη ενέργεια στο επόμενο παιχνίδι σας.

SUPER CARS



Εάν παίζετε αυτό το παιχνίδι για πολύ καιρό είμαι σίγουρος ότι θα θέλετε κάποιον τρόπο για να περνάτε τις πίστες πιο γρήγορα. Όταν λοιπόν το παιχνίδι σας ζητήσει το όνομα στην αρχή του παιχνιδιού πληκτρολογήστε ODIE, τότε θα ξεκινήσετε στο επόμενο level με το αγαπημένο σας αμάξι, με άλλο χρώμα, το κόκκινο.

N'TRICKS

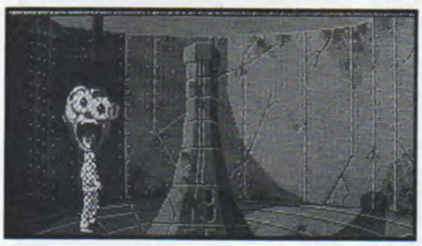
AFTER THE WAR

Καθώς παίζετε στο παιχνίδι, πατήστε τα ALT, B και 1 ταυτόχρονα για άπειρες ζωές και ενέργεια. Αυτά για το πρώτο level. Για το δεύτερο πατήστε ALT, M και 1 ταυτόχρονα για τα ίδια αποτελέσματα. Για αυτούς όμως που δεν θέλουν να κλέψουν αλλά να περάσουν στο δεύτερο level ο κωδικός είναι 101069.



WEiRD DREAMS

Αυτό το tip είμαι σίγουρος ότι θα σας βοηθήσει να ξεφύγετε από αυτήν την κόλαση που λέγεται Weird Dreams. ΄Οταν φτάσετε στο καθρέφτη μην βάλετε άλλο το σώμα σας μέσα στο καθρέφτη αλλά σταματήστε στην μέση εκεί πληκτρολογήστε SOS σε σήματα Mors



·με το κουμπί Help. Δηλαδή Dot, Dot, Dot, Dash, Dash, Dash, Dot, Dot, Dot. Ο αριθμός των ζώων σας θα πάρει ένα παράξενο σύμβολο και θα μείνει εκεί για πάντα. Έτσι ίσως μπορέσετε να τα βγάλετε πέρα.

ARKANOID II

Μόλις εμφανιστεί η αρχική οθόνη πατήστε το CAPS LOCK και πληκτρολογήστε MAGENTA. Ύστερα, καθώς παίζετε, πατήστε το πλήκτρο S. Τότε θα ανοίξουν οι πύλες για το επόμενο level.

INTERNATIONAL KARATE

Στο International Karate μπορείτε να κάνετε τους παίκτες αόρατους αν στην πίστα που εξελίσεται ο αγώνας και όταν δεχτεί κάποιος αντίπαλος χτύπημα και πέσει στο έδαφος, πατήσετε το spacebar. Τότε θα μείνετε αόρατοι μέχρι να τελειώσει ο αγώνας. Αυτό είναι το μόνο που χρειάζεται να κάνετε για να φτάσετε σταδιακά στην τελική αναμέτρηση.

CLOWN'O'MANIA

Το να είσαι clown ότι δεν είναι καθόλου εύκολο ακόμη και σε ένα παιχνίδι. Τα προβλήματα όμως αυτά μπορείτε να τα λύσετε ενώ παίζετε. Έτσι πατήστε το HELP όποια στιγμή θέλετε και θα έχετε πολλά jumps και razors. Αυτό το cheat μπορείτε να το κάνετε όσες φορές θέλετε.

ROTOR

΄Οσοι έχουν το παιχνίδι αυτό θα είναι λίγο απογοητευμένοι με το επίπεδο δυσκολίας του. Αλλά με τις παρακάτω τρεις λέξεις θα αλλάξουν τα πράγματα προς το καλύτερο. Για να αλλάξετε τις αποστολές πρέπει να πάτε στην advancement option και να πληκτρολογήσετε Gay, Sly και Awe. Έτσι πάτε στα αντίστοιχα levels.



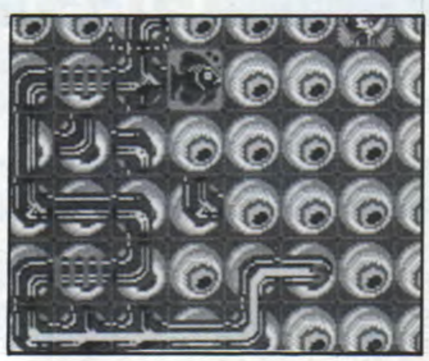
PIPEMANIA

Να μερικοί κώδικες που θα σας βοηθήσουν να φτάσετε μέχρι την μέση του παιχνιδιού, Ball, Blob, Wild, Dock, Grip και Ooze. Φυσικά, η σειρά τους είναι τυχαία και δεν υπάρχει κανένας λόγος να τα βάλετε στην σειρά.

GHOULS'N'GHOSTS



Μόλις αρχίσει το παιχνίδι πληκτρολογήστε πολύ γρήγορα VARENBROADHURST (χωρίς κενά). Τότε ένα μήνυμα θα εμφανιστεί και θα σας ειδοποιήσει ότι το cheat mode μπήκε σε λειτουργία. Αν δεν πιάσει με την πρώτη γράψτε το ξανά μέχρι να πετύχει. Στο mode αυτό το sprite δεν έρχεται σε επαφή με τα άλλα και έτσι δεν γίνεται να χάσετε. Αν όμως πέσετε από ψηλά ή τελειώσει ο χρόνος σας τότε χάνετε γι΄ αυτό μην το παρακάνετε!



O Drake ξαναχτυπά!

Η παρακάτω επέμβαση αφορά το Warlocks Quest και είναι σε GFA Basic. Φορτώστε την GFA και αφού πληκτρολογήσετε το παρακάτω listing βάλτε την δισκέτα του Warlocks Quest, τρέξτε το listing και... voila ο μάγος που ελέγχετε αποκτά άπειρο vitality και energy. Και όπως καταλαβαίνετε: Δυνάμεις του Καλού - Δυνάμεις του Κακού σημειώσατε (1) άσσο.

```
Open "a", #1, "PROGRAME.JEU"
For I=6080 To 6083
  Read X
  Seek #1, I
  Out #1, X
Next I
Restore
For I=11488 To 11493
  Read X
  Seek #1, I
  Out #1, X
Next I
Close
Data &4E, &71, &4E, &71, &4E, &71
```

TUSKER

Μόλις αρχίσει το παιχνίδι κάντε το joystick δεξιά και κάτω μέχρι να φτάσετε στην γωνία. Εκεί αλλάξτε την θύρα του joystick και πατήστε το fire, αμέσως θα μεταφερθείτε στο τέλος της πίστας με όλα τα αντικείμενα που θα έπρεπε να πάρετε. Σκέτη μαγεία, έτσι δεν είναι; (c-64).

IMPOSSA-BALL

Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα που σχηματίζουν την λέξη "CHEAT" και πατήστε το "L" για να αλλάξετε levels. (AMSTRAD).

ELIMINATOR

Στο Eliminator για να περάσετε στα άλλα levels πρέπει να ξέρετε τους κωδικούς τους. Πατήστε το Help και πληκτρολογήστε τα ακόλουθα για κάθε πίστα αντίστοιχα: 2: AMOEBA, 3: BLOOP, 4: CHEEKI, 5: DOINOK, 6: ENIGMA, 7: FLIPME, 8: GEEGEE, 9: HANDEL, 10: ICICLE, 11: JAMMIN, 12: KIKONG, 13: LAPDOG, 14: MIKADO.

DIZZY

Κάντε pause στο παιχνίδι και πληκτρολογήστε "TROWBRIDGE" για άπειρες ζωές. (AMSTRAD).

STRIDER

Μόλις αρχίσει το παιχνίδι πατήστε το F9 για να κάνετε Pause. Τώρα ενώ έχετε πατημένο το Help πατήστε το αριστερό shift και το 1. Το cheat mode μπήκε σε λειτουργία. Ξαναπατήστε το Pause για να αρχίσει πάλι το παιχνίδι.

DRAKKHEN

Ξεκινώντας οπλίστε και ντύστε τους χαρακτήρες σας. Προχωρήστε στο πύργο που βλέπετε ακριβώς μπροστά. Για να μπείτε χωρίς να σας φάει ο καρχαρίας κάντε έναν χαρακτήρα αόρατο. Για να κλείσετε το δυναμικό πεδίο μέσα στο κάστρο πηγαίνετε ανάμεσα στη μεσαία και αριστερή πόρτα και πατήστε το ICON που ενεργοποιεί τους μυστικούς μηχανισμούς. Μπείτε από τη μεσαία πόρτα και πηγαίνετε όλο αριστερά, μέχρι την κρεβατοκάμαρα (που έχει μία πόρτα-τέρας). Εκεί πάρτε το κλειδί από το τραπέζι. Κάντε κάποιον αόρατο πάλι και μπείτε στο κάτω δωμάτιο. Θα εμφανιστεί αμέσως ένας τεράστιος Δράκος - Άρχοντας. Μην τον χτυπήσετε αλλά μιλήστε του. Θα σας αναθέσει μια αποστολή, να πάτε στο ανατολικό κάστρο της αδερφής του. Βγείτε λοιπόν από το κάστρο (παίρνοντας ό,τι σπαθιά και ασπίδες βρείτε εκεί μέσα), σώστε και πηγαίνετε ανατολικά. Για να προσανατολίζεστε, να ακολουθείτε την ανατολή και δύση του ηλίου, βάζοντας σημάδια με τα βουνά. Αφού φτάσετε στο ανατολικό κάστρο το πιθανότερο είναι να γυρίσετε πίσω για να αναφέρετε τι έγινε εκεί και μετά θα σας ανατεθεί μια αποστολή προς το βόρειο κάστρο, ενός άλλου Άρχοντα - Δράκου.

Προσέξτε στα κάστρα όπου σκοτώνεστε στις πόρτες, να μπαίνετε από τα πλάγια και όχι από το κέντρο της πόρτας. Τα σπίτια, τα κάστρα και γενικά όλα τα χρήσιμα κτίρια βρίσκονται στο τέλος των δρόμων και κατά μήκος της παραλίας. Το οπλοπωλείο βρίσκεται στη περιοχή με τα βράχια στο τέλος του μονοπατιού, αλλά μάλλον τα όπλα του δεν είναι πολύ σπουδαία. Οι πολύ μεγάλοι δράκοι δεν σκοτώνονται με σπαθιά αλλά μόνο με τόξα. Για να αποφεύγετε τις πολύ επικίνδυνες μάχες κάντε το εξής κόλπο: Μόλις εμφανιστεί το τέρας σώστε το GAME στο δίσκο και μετά κάντε LOAD. Θα βγείτε στο ίδιο μέρος αλλά το τέρας θα έχει εξαφανιστεί!



CABAL

Κάντε reset στην αρχική οθόνη και γράψτε POKE 9905,189 και POKE 9173,189. Για να ξαναρχίσει το παιχνίδι γράψτε SYS 2079. Μετά από όλα αυτά θα διαπιστώσετε ότι έχετε άπειρες ζωές και χειροβομβίδες. (C-64).

SPACE ACE

Το cheat αυτό είναι για αυτούς που έχουν αγανακτήσει παίζοντας Space Ace. Το παιχνίδι όπως ξέρετε δεν σας δίνει δεύτερη ευκαιρία αλλά με το cheat που ακολουθεί θα έχετε το κεφάλι σας ήσυχο. Πληκτρολογήστε λοιπόν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού "DODEMODEXTER" και τότε θα δείτε το Space Ace Demo από την αρχή μέχρι το τέλος. Καθώς βλέπετε το demo μπορείτε να πιείτε τον καφέ σας χωρίς κανένα άγχος.

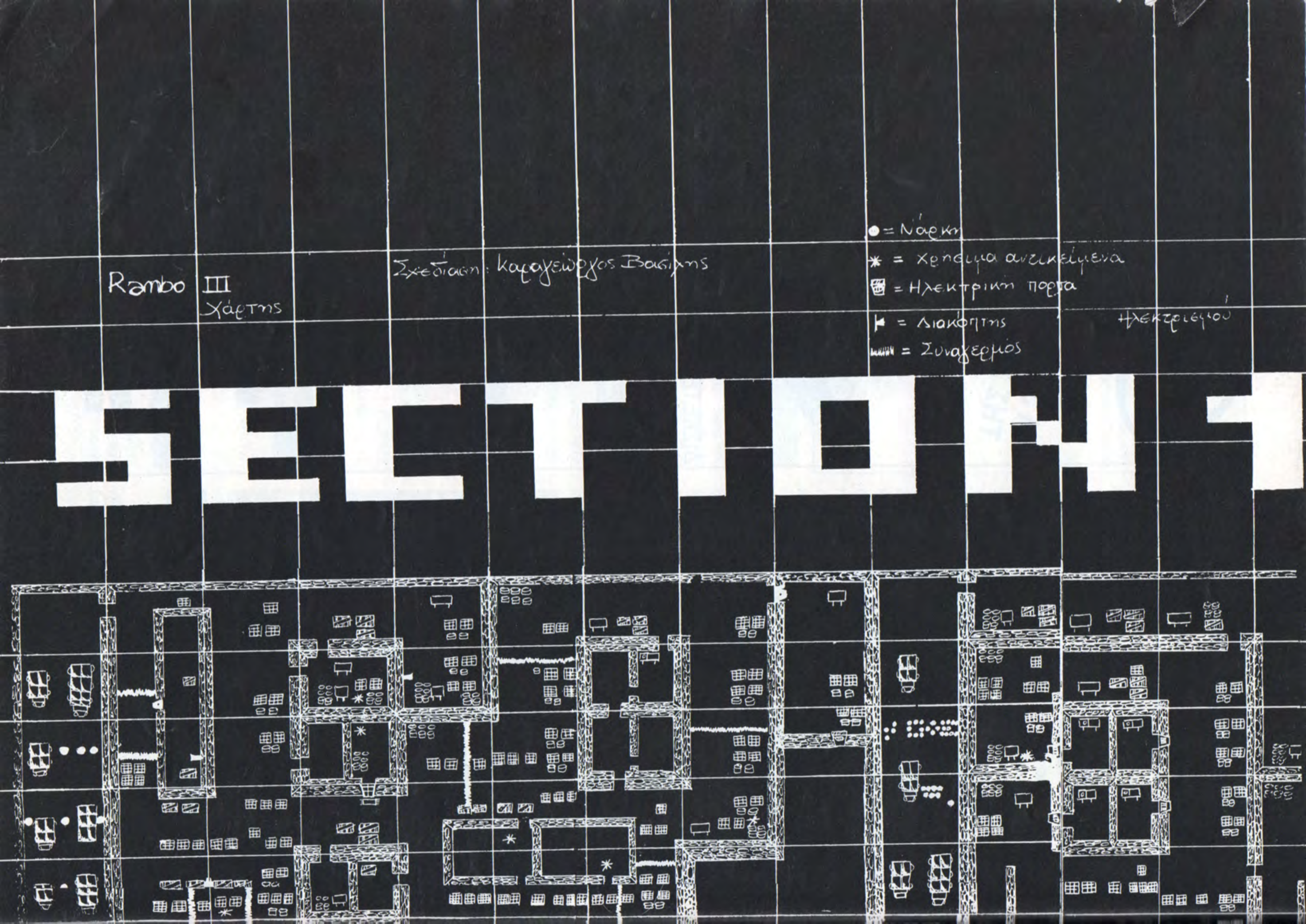


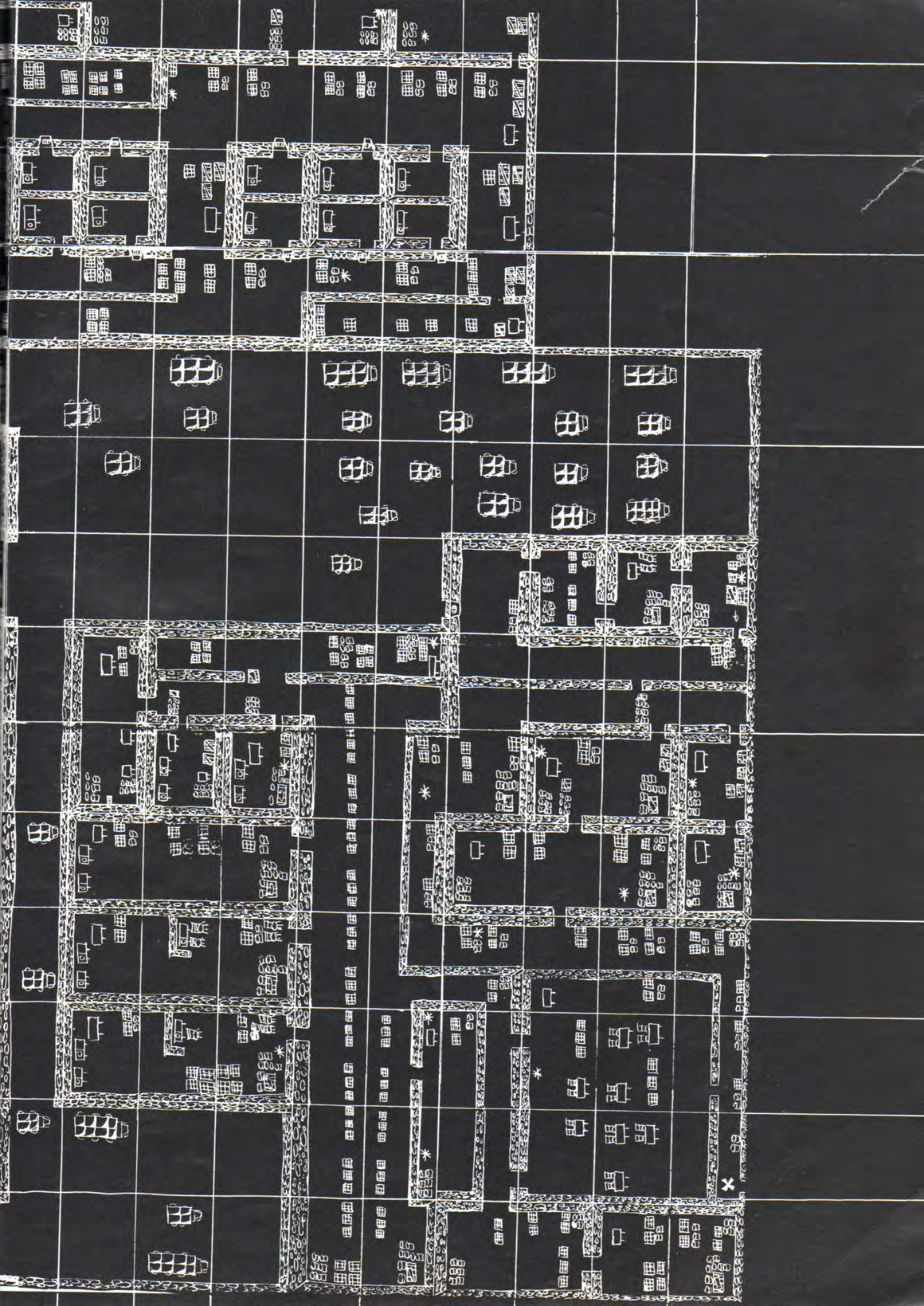
VOYAGER

Το παιχνίδι το ξέρετε, το σπάσιμό του όμως όχι. Να λοιπόν τι πρέπει να κάνετε για να έχετε μόνο ευχάριστες εκπλήξεις. Πληκτρολογήστε "when the sweet showers of april fall" και δείτε τι θα συμβεί. (ST-AMIGA).

INTERPHASE

Πληκτρολογήστε "Fenny" (το "F" κεφαλαίο) κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και προσέξτε τι θα γίνει. Μετά την εμφάνιση του μηνύματος πατήστε το αριστερό πλήκτρο του mouse για να αλλάξετε αντικείμενο και το δεξί πλήκτρο μαζί με κίνηση του mouse μπρος και πίσω για να κάνετε zoom-in και zoom-out αντίστοιχα. (ST-AMIGA).


Rambo III
Χάρτης
Σχεδίαση: Καραγεώργος Βασίλης
● = Νάρκη
* = Χρήσιμα αντικείμενα
= Ηλεκτρική πόρτα
= Διακόπτης ηλεκτρισμού
= Συναγερμός
SECTION 1



ΔΕΚΑ ΛΟΓΟΙ

ΓΙΑ ΝΑ ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΣΤΟ USER

1. **ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ** ΕΝΑ **ΥΠΕΡΟΧΟ T-SHIRT**
2. **ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ 10%** ΕΚΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ (ΑΝΤΙ 4.800 ΔΡΧ. ΣΤΕΛΝΕΤΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ 4.400 ΔΡΧ. ΚΑΙ ΕΧΕΤΕ ΤΟ USER ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΓΙΑ ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ)
3. ΑΝ ΔΕΝ ΜΕΙΝΕΤΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΜΕΝΟΣ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ **ΔΙΑΚΟΨΕΤΕ** ΤΗΝ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΑΣ, ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΙΣΤΡΑΦΕΙ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΤΩΝ ΧΡΗΜΑΤΩΝ ΣΑΣ, Α Μ Ε Σ Ω Σ ΠΙΣΩ

ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΟΥΣ 7 ΛΟΓΟΥΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ **ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ** ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ ΟΤΑΝ ΘΑ ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΣΤΟ USER...

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ το κουπόνι της συνδρομής και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε., Σπάρτης 75 124 61 ΧΑ·Ι·ΔΑΡΙ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

• ΝΑΙ! Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για έναν χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό σας στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο: .... με το ποσό των 4.400 δρχ. αντί 4.800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος η. από την συνδρομή, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω ΑΜΕΣΩΣ πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου!!!

• Με την συνδρομή μου αυτή λαμβάνω δωρεάν το T-SHIRT του USER.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **Τ.Κ.** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... **ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ** .... **ΗΛΙΚΙΑ** ....

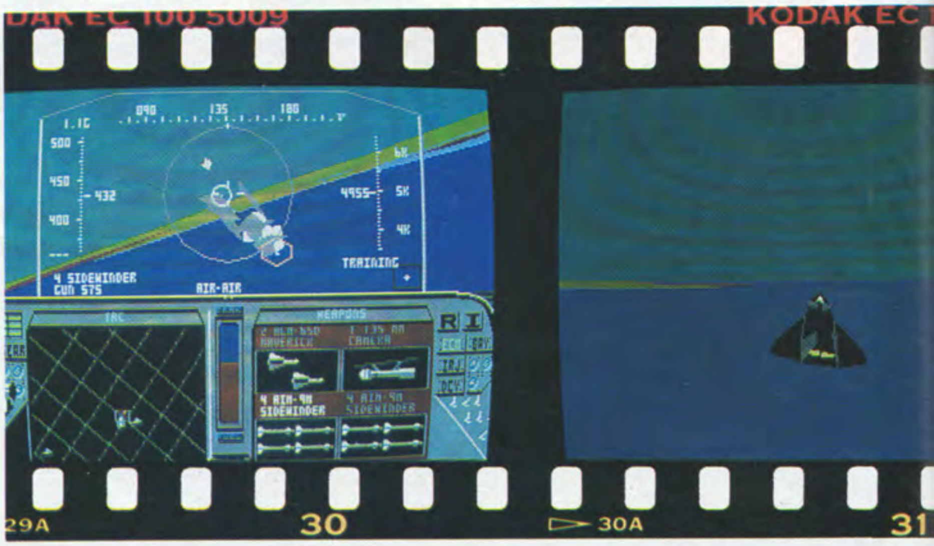
ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΠΟΥ ΕΧΩ ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: ....

Σημ.: Κόστος συνδρομής για την Ευρώπη: 7.500 δρχ.
Κόστος συνδρομής για την Κύπρο: 5.000 δρχ.



STEALTH FIGHTER



Αγαπητοί φίλοι γειά σας και πάλι. Εκείνο που θα πρέπει να πω πρώτα, είναι καλή επιτυχία για όσους δίνουν εξετάσεις. Οχι για τίποτα άλλο δηλαδή, αλλά για να έχετε αρκετό καιρό για μπάνια και φυσικά... πολλές πτήσεις! Γι' αυτό το μήνα λοιπόν έχουμε να παρουσιάσουμε το F19 Stealth Fighter.

ΤΙΤΛΟΣ	F19 Stealth Fighter
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7800
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

Ας ξεκινήσουμε, βλέποντας πρώτα με τί αεροσκάφος έχουμε να κάνουμε. Το F19 λοιπόν είναι ένα μαχητικό αεροπλάνο που έγινε θρύλος πριν ακόμα πετάξει για πρώτη φορά! Οχι τόσο γιατί θα ήταν πολύ γρήγορο ή πολύ ευέλικτο ή γιατί θα είχε τρομερή δύναμη πυρός, όσο γιατί θα ήταν... αόρατο! Και δεν μιλάμε βέβαια για το γυμνό μάτι, αλλά για τα αντίπαλα ραντάρ. Το πολύ εξελιγμένο σχήμα του και τα καινούρια συνθετικά υλικά που χρησιμοποιήθηκαν στη κατασκευή του, σε συνδυασμό με τα τελευταία ηλεκτρονικά συστήματα που διαθέτει, του δίνουν αυτή την ιδιότητα. Μια ιδιότητα που το κάνει ένα αρκετά προηγμενο αεροσκάφος. Το F19 λοιπόν είναι μονοθέσιο και αόρατο, όπως είπαμε. Οι δύο κινητήρες (της General Electric), χωρίς μετακαυστήρα, του δίνουν ισχύ 34000 λίβρες και ταχύτητα 0.8-1.1 Mach.

Ας περάσουμε στο πρόγραμμα. Κατασκευαστής βέβαια η Microprose κι εκείνο που κάνει εντύπωση είναι οτι η εταιρεία είχε ήδη σχεδιάσει και γράψει το παιχνίδι πριν ακόμα κάνει το F19 την επίσημη εμφάνισή του!! Οι πολύ ειδικοί θα ξέρετε οτι το F19 παρουσιάστηκε τελευταία και με την επωνυμία F117A. Η μόνη διαφορά που υπάρχει είναι στο σχήμα (ελαφρά). Αυτό δείχνει την πείρα της εταιρείας στο είδος.

Φορτώνοντας το πρόγραμμα το πρώτο που βλέπετε είναι κάτι σαν κουΐζ, όπου σας ζητείται να αναγνωρίσετε κάποιο αεροσκάφος που βλέπετε. Εδώ μάλλον θα χρειαστείτε τη βοήθεια του manual. Κατόπιν θα εμφανιστούν τέσσερις επιλογές τοποθεσίας όπου μπορείτε να δράσετε: Λιβύη (όπου μπορείτε να κάνετε και μια βόλτα πάνω από την Κρήτη ή την Πελοπόννησο!), Κεντρική Ευρώπη, Περσικός Κόλπος και North Cape (Νορβηγία-Σουηδία-Φινλανδία). Ύστερα το πρόγραμμα σας ζητά να διαλέξετε βαθμό δυσκολίας. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε οτι στο training, στο εύκολο επίπεδο δηλαδή, είναι αδύνατο να χάσετε αλλά παράλληλα έχετε όλη τη δυσκολία και το ρεαλισμό μιας πτήσης.

Προχωρώντας, βλέπουμε όλες τις ενδιαφέρουσες πληροφορίες που σχετίζονται με την αποστολή μας, όπως την τοποθεσία, τα διάφορα σημεία προσγείωσης και απογείωσης, καθώς και τους πρωτεύοντες και δευτερεύοντες στόχους. Σε ότι αφορά τον οπλισμό τώρα, έχετε μεγάλη ευχέρεια επιλογής, μια και υπάρχει αρκετή ποικιλία (γύρω στα τριάντα είδη πυραύλων και βομβών!). Σ' αυτό το σημείο πρέπει να σταθώ για να αναφερθώ σε μία ιδιαιτερότητα του αεροσκάφους. Ο εξοπλισμός του είναι εσωτερικός(!) σε θύρες (που λέγονται «BAY») και είναι τέσσερις στο σύνολο. Αν θέλετε λοιπόν να ρίξετε, πρέπει οι θύρες αυτές να είναι ανοικτές. Επίσης, το manual είναι ασυναγώνιστο σε οτι αφορά την περιγραφή του οπλισμού. Τα χαρακτηριστικά κάθε όπλου αναλύονται σε βάθος, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιούνται. Θα έλεγα οτι είναι απαραίτητο να το μελετήσετε γιατί περιέχει πολλές χρήσιμες πληροφορίες. Θα σας πω μόνο οτι έχει ξεχωριστούς πυραύλους για MIG-25, MIG-23 κτλ!!! Και βέβαια οι περισσότεροι είναι «fire and forget».

Να περάσουμε όμως χωρίς καθυστέρηση στο κόκπιτ μας. Με την πρώτη ματιά δείχνει κάπως λιτό, όμως δεν είναι έτσι. Τα δύο κεντρικά ραντάρ είναι τα βασικότερα όργανα, αλλά θα ασχοληθούμε αργότερα μ' αυτά, αφού εμφανίζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Ξεκινάμε από το HUD, την πασίγνωστη πλέον οθόνη που μας δείχνει τα κυριότερα στοιχεία πτήσης: υψόμετρο, ταχύτητα, πυξίδα και οι πληροφορίες οπλικών συστημάτων και σκόπευσης. Δεν θα μείνουμε περισσότερο εδώ, αφού τα έχουμε επαναλάβει πολλές φορές και μπορείτε να τα βρείτε και στο manual. Κάτω λοιπόν από το HUD και από αριστερά προς τα δεξιά, έχουμε: Μανέτα ισχύος με τις ενδεικτικές λυχνίες AUTOPILOT και GEAR. Δείκτες EMV και TRAK: πρόκειται για ένα δείκτη με δύο μπάρες οι οποίες σας δείχνουν η μεν πρώτη την ακτίνα δράσης επίγειου αντίπαλου ραντάρ, ενώ η δεύτερη την ακτίνα δράσης του αντίπαλου αεροσκάφους. Η λυχνία προειδοποίησης εγκλωβισμού «TRAK» από αντίπαλο ραντάρ, βρίσκεται ακριβώς πάνω από τις δύο αυτές μπάρες. Σας συνιστώ να δώσετε προσοχή στα όργανα αυτά γιατί ο ρόλος τους είναι πολύ σπουδαίος.



Εν πάσει περιπτώσει, αν δείτε ένα



από τα δύο λαμπάκια «R» ή «I» νάνάβει, τότε ετοιμαστείτε!! Οπως σε όλα τα μαχητικά, έτσι κι εδώ γι' αυτές τις περιπτώσεις έχετε Flare και Chaffs. Μόνο που σ' αυτό το αεροσκάφος έχετε κι άλλα «κόλπα», των οποίων οι ενδεικτικές λυχνίες βρίσκονται δεξιά στο κόκπιτ. Πρόκειται για τα γνωστά ECM, IRJ (IR Jammer) και DCY (Decoy). Από τα τρία αυτά θα αναφερθώ μόνο στα τελευταία, μια και μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε μονάχα τρείς φορές. Το Decoy λοιπόν είναι ένα σύστημα ελεγχόμενο από το computer, το οποίο καθώς πέφτει σιγά- σιγά με αλεξίπτωτο, δημιουργεί ένα σήμα ίδιο με του αεροσκάφους σας αλλά ισχυρότερο. Ετσι ο εχθρός αποπροσανατολίζεται και κατευθύνεται προς αυτό. Ας προσθέσουμε εδώ οτι στην πάνω αριστερή γωνία του κόκπιτ βρίσκονται εννέα λυχνίες βλαβών. Αν ανάψουν μερικές απ' αυτές, σημαίνει οτι κάτι δεν πηγαίνει καλά!

Να περάσουμε τώρα στις δύο κεντρικές οθόνες. Στην αριστερή βλέπουμε το χάρτη της περιοχής στην οποία βρισκόμαστε, από δορυφόρο. Με τα πλήκτρα zoom και unzoom μπορούμε να αλλάζουμε και να βλέπουμε το χάρτη δράσης. Αυτό σημαίνει οτι έχουμε ορατότητα σε μια επιφάνεια 16 x 16 χιλιόμετρα της περιοχής πτήσης. Οι εχθροί εδώ απεικονίζονται με διάφορα χρώματα.

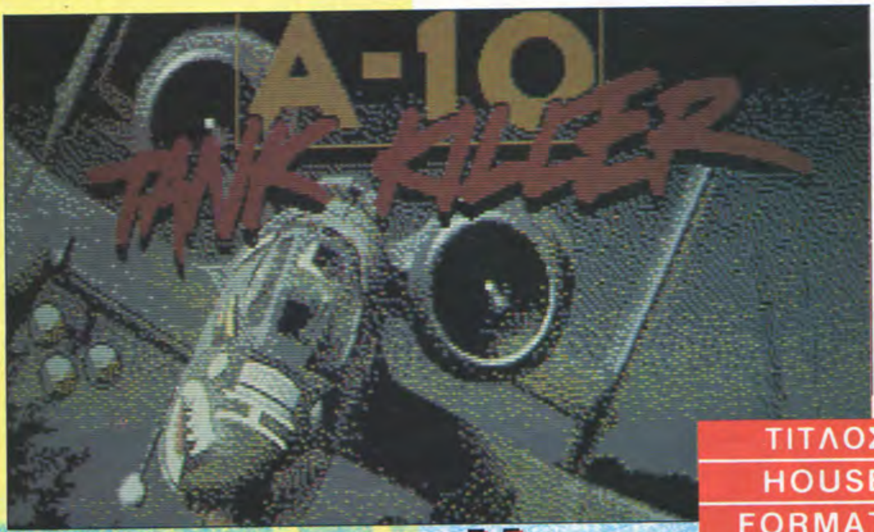
Στη δεξιά οθόνη τώρα υπάρχουν αρκετά πράγματα να δούμε. Καταρχήν υπάρχουν 2 options. Με την πρώτη μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια CAMERA που μας δείχνει το στόχο και τις πληροφορίες που σχετίζονται μ' αυτόν. Με τη δεύτερη παίρνουμε διάφορα στοιχεία από το computer (πορεία, ζημιές, οπλισμός). Αρκετά όμως με το κόκπιτ, νομίζω οτι το θέμα εξαντλήθηκε. Είναι καιρός να δούμε κάποια γενικότερα στοιχεία.

Από γραφικά, το πρόγραμμα τα καταφέρνει αρκετά καλά. Η λεπτομέρεια είναι ικανοποιητική, καθώς επίσης και το animation. Ο χειρισμός είναι σχετικά εύκολος, αν λάβουμε βέβαια υπόψη μας πόσο πολύπλοκες είναι οι διάφορες λειτουργίες. Οσο για τα views θα έλεγα οτι έχει τη μεγαλύτερη ποικιλία από κάθε άλλο simulator. Επίσης η μεγάλη ποικιλία αποστολών του δίνει αρκετή αντοχή στο χρόνο. Πριν τελειώσω θα ήθελα να αναφερθώ για μία ακόμη φορά στην πολύ καλή εντύπωση που αφήνει το manual, το οποίο περιγράφει αναλυτικότατα τα πάντα σχετικά με τον εξομειωτή, από τις τεχνικές αποφυγής των ραντάρ, τη διαδικασία προσγείωσης-απογείωσης, μέχρι τους διάφορους ελιγμούς αερομαχίας. Πραγματικά, αξίζει να έχετε το παιχνίδι μόνο και μόνο γι' αυτό.

Κλείνοντας θέλω να τονίσω οτι η αγορά του Φ19 αποτελεί μια πολύ καλή επένδυση, αφού θα ευχαριστήσει όλους τους φίλους του είδους. Αλλωστε το να πετάς ένα τέτοιο αεροσκάφος δεν είναι και μικρό πράγμα, ετσι δεν είναι;

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	85
ΠΑΚΕΤΟ	96
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ



ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΙΡΟ ΠΑΡΑΤΗΡΕΙΤΑΙ ΜΙΑ ΑΥΞΗΣΗ ΣΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΩΝ ΕΞΟΜΟΙΩΤΩΝ ΠΤΗΣΗΣ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ, ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΑΠΟ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΔΕΝ ΕΙΧΑΝ ΜΕΓΑΛΗ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΘΥΜΗΘΟΥΜΕ, ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΧΡΟΝΟ ΚΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΕΞΑΜΗΝΟ ΕΧΟΥΝ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΤΙΤΛΟΙ ΟΠΩΣ F16 COMBAT PILOT, FALCON, BOMBER, F15 II, BATTLE OF BRITAIN, 1941, F19, TOMAHASK, A10 TANK KILLER, APACHIE STRIKE ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ, ΕΝΩ ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΟΙ ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ, ΟΠΩΣ GUNSHIP, F29 (ΓΙΑ ST ΚΑΙ PC).

ΤΙΤΛΟΣ	A10 Tank Killer
HOUSE	Dynamix
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	6900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

Μερικοί από τους παραπάνω τίτλους είναι περισσότερο επιτυχημένοι από άλλους και κάποιοι έχουν μόνο το όνομα και όχι τη χάρη... Υπάρχουν, βέβαια και «εξομοιωτές» που κύριος σκοπός τους είναι να προσφέρουν στον αγοραστή μια «καλή» μάχη με αεροπλάνα, πολλή δράση, αγωνία και καταστροφή. Θα παρακάμψουμε τέτοιου είδους παιχνίδια, καθώς οι αναφορές μας θα γίνονται σε «καθαρόαιμους» εξομοιωτές πτήσης. Από αυτούς λοιπόν, καθένας έχει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του: το Falcon δίνει τη δυνατότητα για επιπλέον αποστολές, που αγοράζονται ξεχωριστά, το Bomber δίνει τη δυνατότητα να διαλέξουμε τον τύπο του αεροσκάφους με το οποίο θα πετάξουμε και στους συμβατούς έχει ειδική έκδοση για VGA, το F15 II έχει πολλή δράση, πολλές διαφορετικές περιοχές στους οποίους μπορείς να πετάς και πολύ καλή έκδοση για VGA στους συμβατούς και πάει λέγοντας. Το A10 Tank Killer προσφέρει κάτι διαφορετικό από τα προηγούμενα: ειδικότητά του είναι η προσφορά αεροπορικής υποστήριξης σε δυνάμεις εδάφους και η εξουδετέρωση εχθρικών αρμάτων μάχης, τεθωρακισμένων και συστοιχιών πυράυλων, καθώς και το σφυροκόπημα εχθρικών θέσεων λίγο μπροστά από το μέτωπο της μάχης.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ

Το A10 Tank Killer έρχεται σε ένα μεγάλο πακέτο, σαν αυτά που χρησιμοποιεί η Sierra On Line για τις περιπέτειές της, και περιέχει 4 δισκέτες 5.25, 360KB στην έκδοση για συμβατούς. Εκδόσεις για άλλους υπολογιστές δεν έχουν κυκλοφορήσει προς το παρόν. Από την πρώτη στιγμή, το μεγάλο πακέτο με το εντυπωσιακό εξώφυλλο (μια σκληρή, δραματική σκηνή μάχης) και ακόμη περισσότερο το οπισθόφυλλο με τις εικόνες για VGA που παρουσιάζουν χαρακτηριστικές στιγμές δράσεως, καταφέρνουν να κεντρίσουν την προσοχή και προδιαθέτουν για το καλύτερο. Εκτός από τις δισκέτες, το πακέτο περιέχει και το βιβλίο των οδηγιών για το παιχνίδι καθώς και μια κάρτα, που από τη μία πλευρά έχει οδηγίες για το φόρτωμα του παιχνιδιού και από την άλλη μία συνοπτική παρουσίαση όλων των πλήκτρων με τα οποία ελέγχονται οι διάφορες λειτουργίες κατά την ώρα του παιχνιδιού.

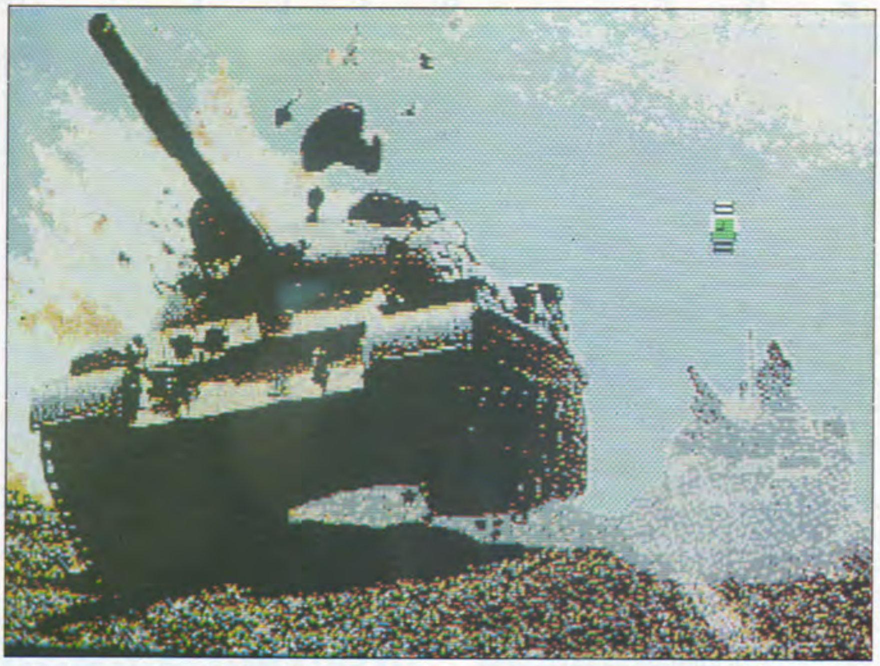
ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ

Το βιβλίο οδηγιών αριθμεί περισσότερες από 40 σελίδες μέσα στίς οποίες περιλαμβάνει οδηγίες για το χειρισμό και επεξήγηση της λειτουργίας των πλήκτρων, μια περιγραφή της υπόθεσης του παιχνιδιού, μια αναφορά στους εξομοιωτές πτήσης γενικά και στο σχεδιασμό που ακολουθήθηκε για το A-10, οδηγίες για την αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων κ.α. Η δο-



μή του βιβλίου είναι καλή, και εισάγει τον αναγνώστη από την πρώτη κιόλας στιγμή στο πνεύμα του συγκεκριμένου εξομοιωτή και τον οδηγεί μέσα από τα μενού επιλογών που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μέχρι την τελική επεξήγηση και κατανόηση του τρόπου με τον οποίο θα πρέπει ο πιλότος να εκτελεί τις διάφορες αποστολές και να χρησιμοποιεί τα διάφορα όπλα.

Ενα θετικό στοιχείο, είναι η παράθεση αληθινών ψηφιοποιημένων ει



κόνων για την περιγραφή του παιχνιδιού και ακόμη πιο ευχάριστο, το γεγονός ότι αυτές τις ίδιες εικόνες χρησιμοποιεί το παιχνίδι κατά την εξέλιξή του. Οι περιγραφές δεν αφήνουν κενά και βοηθούν στην εξοικείωση του παίκτη με το παιχνίδι. Γενικά, η όλη προσπάθεια είναι παρουσιασμένη όμορφα και παίρνει καλό βαθμό. Της λείπει όμως το χρώμα (η συνήθεια μας κάνει απαιτητικούς...)

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΥΣ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, αποστολή του A10 Tank Killer είναι η παροχή αεροπορικής κάλυψης και η στενή υποστήριξη μονάδων πεζικού, πολύ κοντά στην πρώτη γράμμη του πεδίου μάχης. Για το σκοπό αυτό, το A-10 είναι πολύ πλούσια εξοπλισμένο: διαθέτει συνολικά 10 πυλώνες για μεταφορά όπλων, ένα φοβερό πυροβόλο 30 mm, δύο αεροτουρμπίνες που αποδίδουν ώση 9.000 lbs η καθεμιά, χωρητικότητα δεξαμενής καυσίμων 10.700lbs, ακτίνα δράσης 250nm, μέγιστη ταχυτητα 450kt καί φέρον βάρος 16.000lbs(!). Δεν είναι περίεργο το γεγονός ότι το A-10 είναι το αεροσκάφος που τρέμουν περισσότερο οι διοικητές τεθωρακισμένων, αφού με το πυροβόλο του και μόνο είναι σε θέση να διαλύσει τη θωράκιση οποιουδήποτε άρματος.

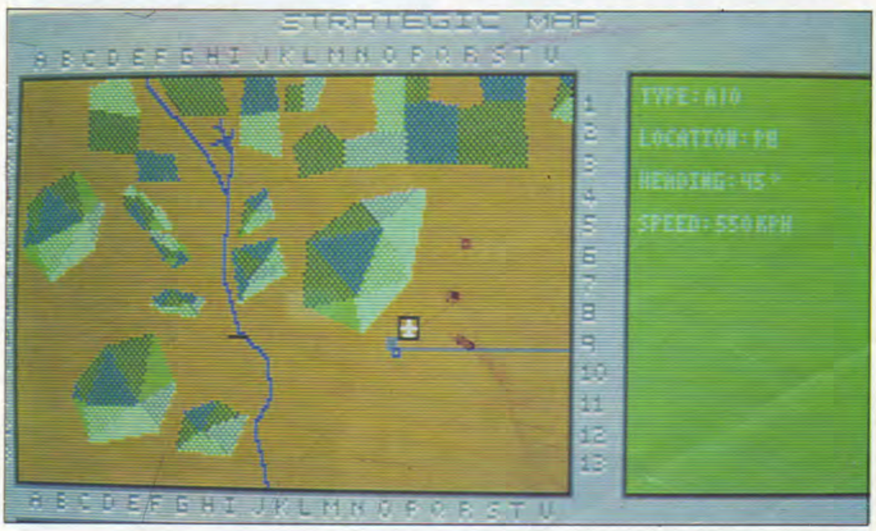
Ο κατάλογος των όπλων περιλαμβάνει πυραύλους αέρος-εδάφους AGM-65DIIR Maverick, βόμβες GBU-10E Paveway II MK 84, Rockeye II MK 20 Cluster Bomb, Durandal Ant-Runway penetration bomb και πυραύλους αέρος-αέρος AIM 9L Sidewinders. Είναι φανερό, ότι ο εξοπλισμός του είναι σχεδόν ιδανικός για επίθεση κατά στόχων στο έδαφος, παρουσιάζει όμως αδυναμίες κατά αεροπορικών στόχων. Αλλά φυσικά, το A10 δεν είναι το αεροσκάφος που θα στέλνατε για αναχαίτιση ή για εναέρια περιπολία. Αν δεχτεί επίθεση από τον αέρα, θα πρέπει να αρκεστεί στους πυραύλους του, τις φωτοβολίδες και τα chaffs και στην κάλυψη που μπορούν να του προσφέρουν η γεωγραφία του εδάφους και τα φιλικά αντιαεροπορικά. Μη νομίσετε πάντως πως το A10 είναι αεροσκάφος που καταρρίπτεται εύκολα: είναι σε θέση να πετά με το μισό φτερό και τη μία μηχανή εκτός λειτουργίας!!

ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΙ ΤΟ ΚΥΡΙΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στην αρχή του παιχνιδιού έχουμε τη δυνατότητα να πετάξουμε σε μία απλή αποστολή ή να ξεκινήσουμε μία εκστρατεία στην οποία κάθε αποστολή έχει επιπτώσεις στις επόμενες. Μπορούμε ακόμα να σώσουμε μία αποστολή που είχαμε σώσει παλιότερα, να ρίξουμε μια ματιά στις καλύτερες μέχρι τώρα επιδόσεις μας ή να εξετάσουμε τους πιθανούς εχθρούς που θα αντιμετωπίσουμε.

Αν επιλέξουμε την εξέταση των στρατευμάτων, θα δούμε να παρελαύνουν μπροστά μας όλοι οι τύποι των εχθρικών (αλλά και φιλικών) οχημάτων, αρμάτων μάχης, αεροσκαφών και ελικοπτέρων, συνοδευόμενοι από μια περιγραφή των δυνατοτήτων και των κυριοτέρων χαρακτηριστικών τους.

Αν επιλέξουμε αποστολή ή εκστρατεία, μας γίνεται αρχικά μια ενημέρωση για το είδος και τη φύση της, καθώς και για τους αντικειμενικούς μας στόχους. Επειτα ακολουθεί η φάση της επιλογής του εξοπλισμού και κατόπιν περνάμε στο κύριο μέρος, την πτήση. Κατά τη διάρκεια της πτήσης μπορούμε να επιλέξουμε το χάρτη, οπότε η οθόνη αλλάζει και παρουσιάζεται μπροστά μας ο τοπικός χάρτης της περιοχής, μαζί με πληροφορίες για τους διάφορους στόχους που υπάρχουν. Ακόμα υπάρχει η δυνατότητα να εξετάσουμε την κατάσταση του αεροσκάφους μας, οπότε στην οθόνη φαίνονται



πληροφορίες όπως οι ποσότητες των πυρομαχικών και οι ενδείξεις λειτουργίας των διαφόρων συστημάτων. Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε μία από τις τρεις διαθέσιμες όψεις μέσα από το πιλοτήριο ή τις τρεις όψεις έξω από το αεροσκάφος ή τέλος μία από τις τρεις όψεις επίθεσης όπου βλέπουμε την κίνηση του Α10 σε σχέση με το στόχο στον οποίο επιτίθεται.

Μερικά από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι τα τρία επίπεδα δυσκολίας, τα δύο επίπεδα οπλισμού και τα δύο επίπεδα ρεαλισμού. Ακόμα, αξιοσημείωτη είναι η ύπαρξη συγκυβερνήτη στο αεροπλάνο με τον οποίο γίνονται συνομιλίες, προκειμένου να πληροφορηθείτε για ζητήματα της πτήσης και της μάχης.



ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Είχα την ευκαιρία να δω το παιχνίδι σε VGA, EGA και CGA. Τα γραφικά γενικά είναι πάρα πολύ καλά, τηρουμένων πάντα των αναλογιών. Γιατί φυσικά η VGA με τη CGA, είναι η μέρα με τη νύχτα. Πάντως μια EGA είναι μάλλον απαραίτητη αν δε θέλετε να περιοριστείτε σε απλά σκηνικά.

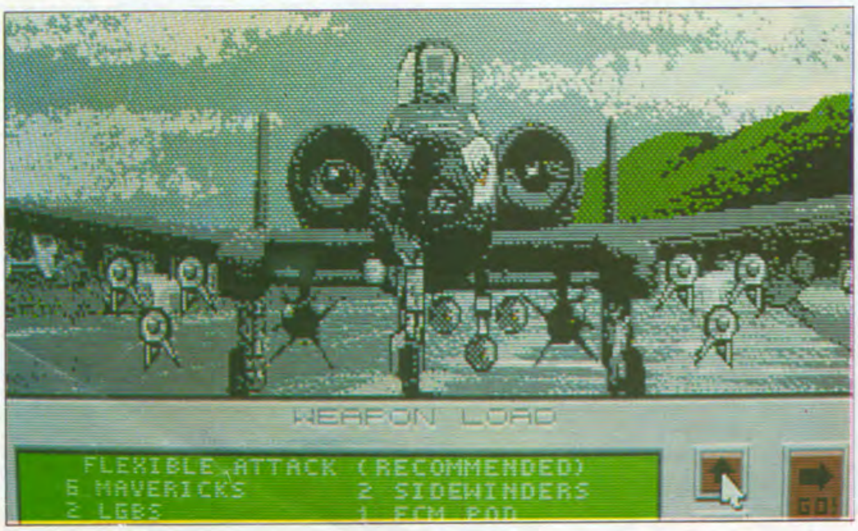
Ο ήχος είναι καλός για τα επίπεδα των συμβατών, χωρίς όμως κάτι το εξαιρετικό (υποστηρίζονται μουσικές κάρτες, αν έχετε...). Ο χειρισμός είναι ικανοποιητικός και τα όργανα ανταποκρίνονται στο πάτημα των πλήκτρων με ρεαλισμό, ενώ τα πηδάλια δεν «παίζουν». Ακόμα, ενώ υπάρχουν πολλά όργανα, δεν είναι τόσο λεπτομερής ο σχεδιασμός του κόκπιτ και ειδικά του HUD. Πάντως, το μόνο που θα μπορούσε να καταλογίσει κανείς σαν υπολογίσιμο μειονέκτημα, είναι η έλλειψη αίσθησης της πραγματικής πτήσης.

Σαν τελικό συμπέρασμα θα πω οτι, σαν προσπάθεια, το Α10 είναι πολύ καλό, με εξαίρεση την παρατήρηση που έγινε παραπάνω. Γιατί τα γρα-



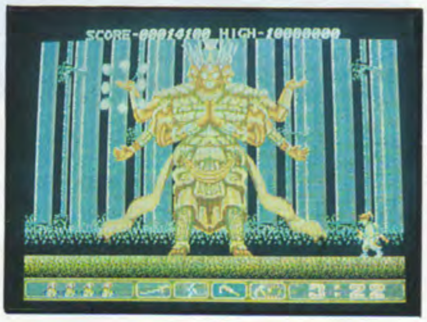
φικά και η κίνηση είναι από τα καλύτερα που έχω δεί. Επιπλέον ο ειδικός ρόλος του Α10 το κάνει να ξεχωρίζει και θα συνιστούσα την αγορά του, ειδικά αν έχετε καλή κάρτα γραφικών και γρήγορο μηχάνημα.

ΣΑΝ ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ ΘΑ ΠΩ ΟΤΙ, ΣΑΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ, ΤΟ Α10 ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ, ΜΕ ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΤΗΝ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΠΑΡΑΠΑΝΩ. ΓΙΑΤΙ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ Η ΚΙΝΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΟΥ ΕΧΩ ΔΕΙ. ΕΠΙΠΛΕΟΝ Ο ΕΙΔΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ Α10 ΤΟ ΚΑΝΕΙ ΝΑ ΞΕΧΩΡΙΖΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΣΥΝΙΣΤΟΥΣΑ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ, ΕΙΔΙΚΑ ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΚΑΛΗ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ.



ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	79
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

NINJA SPIRIT



Το παιχνίδι αυτό, οι περισσότεροι θα το έχετε παίξει στις παιχνιδομηχανές της γειτονιάς σας, ελπίζοντας κάποια μέρα να κάνει την εμφάνισή του και στις δικές σας οθόνες. Να λοιπόν που τα όνειρά σας πραγματοποιήθηκαν.

Το Ninja Spirit είναι όπως καταλαβαίνετε μια μεταφορά του ομώνυμου παιχνιδιού από τα coin-op. Δεν είναι όμως μόνο μια απλή μεταφορά, αλλά σίγουρα κάτι παραπάνω. αυτό θα το διαπιστώσετε αμέσως από τα καλοσχεδιασμένα γραφικά που έχει. Οι περισσότερες conversions υστερούν σε αυτόν τον τομέα γιατί δίνουν περισσότερο βάρος στη κίνηση. Ο σκοπός του Ninja Spirit είναι κλασσικός, μια που το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να σκοτώνετε Ninja!

Το πρώτο level αρχίζει με μια αιφνιδιαστική επίθεση από Ninja που πέφτουν από τα δέντρα πετώντας σας βόμβες. Οι εχθροί αυτοί που ξέρετε κάνουν την εμφάνισή τους από παντού για αυτό καλύτερα να κοιτάτε ακόμα και κάτω από τα πόδια σας!!! Για να μην έχετε προβλήματα, το πρόγραμμα περιλαμβάνει μερικά όπλα που θα σας βοηθήσουν πολύ. Τα όπλα είναι τέσσερα: σπαθί, βόμβες, τσεκούρι και ένα σκοινί που καταλήγει σε ένα δρεπάνι. Τα όπλα αυτά έχουν ξεχωριστό ρόλο στο παιχνίδι για αυτό πρέπει να χρησιμοποιούνται στο κατάλληλο μέρος. Αυτό μπορείτε να το καταλάβετε πολύ εύκολα γιατί αν έχετε λάθος όπλο σε λειτουργία το σωστό ανασβήνει κι έτσι εύκολα αλλάζετε.

Κάποια στιγμή θα εμφανισθούν Ninja που έχουν χρυσό χρώμα. Αυτούς αν καταφέρετε να τους σκοτώσετε θα πάρετε μερικά δώρα πχ. μπορεί να αυξηθεί η δύναμη του όπλου σας ή να γίνετε πιο ανεκτικός στις βολές. αν τους σκοτώσετε την στιγμή που έχετε το τελευταίο όπλο, τότε μόλις το χρησιμοποιήσετε, το σκοινί σας θα πετάει φωτιές. Το όπλο αυτό γίνεται έτσι πολύ δυνατό εξοντώνοντας πιο εύκολα τους εχθρούς σας. Μην το παρακάνετε όμως γιατί χωρίς να το καταλάβετε μπορεί να βρεθείτε με κανένα σπαθί χωμένο στην κοιλιά σας. Τα γραφικά του Ninja δεν είναι κάτι το εντυπωσιακό αλλά είναι σε πολύ καλά επίπεδα. Η κίνηση είναι γρήγορη και ανταποκρίνεται εύκολα στις προσταγές σας. Ο ήχος είναι μέτριος αλλά σε μερικά σημεία καταντάει βαρετός, αυτό νομίζω ότι είναι και ένα από τα μειονεκτήματά του. Το μεγάλο πλεονέκτημα όμως είναι η πιστή μεταφορά που έγινε από τις παιχνιδομηχανές και η ρεαλιστικότητα που έχει. Σε μερικά σημεία όμως δεν παίζεται, γι' αυτό αν θέλετε να το τελειώσετε αρχίστε αμέσως προπόνηση στο Dojo!



ΤΙΤΛΟΣ	Ninjia Spirit
HOUSE	Activision
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	5950
TEST	Atari, ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	73
ΗΧΟΣ	64
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	75
ΠΑΚΕΤΟ	65
ΑΝΤΟΧΗ	72
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
ΓΕΝΙΚΑ	**70**

WARLOCK'S QUEST



Ο Warlock's Quest είναι ένα κλασσικό platform game που παίζεται σε επίπεδα. Μετά από μια όμορφη εισαγωγή, αρχίζει το παιχνίδι, όπου παίρνετε το ρόλο ενός καλού μάγου που έχει σαν σκοπό να πάρει πίσω ένα μαγικό διαμάντι, που όποιος το έχει στην κατοχή του αποκτά τρομερές δυνάμεις. Οπλισμένοι λοιπόν με spells που ρίχνουν μπάλες φωτιάς κι αφού περάσετε πολλές παγίδες, αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς και έχετε μαζέψει διάφορα χρήσιμα αντικείμενα, αντιμετωπίζετε τον Κακό της υπόθεσης που όπως θα καταλάβατε έχει κλέψει το διαμάντι.

Αυτό που χαρακτηρίζει το παιχνίδι είναι τα μικρά αλλά όμορφα sprites, το ομαλό scrolling και τα λιτά αλλά πολύ δεμένα με το παιχνίδι sampled ηχητικά εφφέ.

ΤΙΤΛΟΣ	Warlock's Quest
HOUSE	Smash 16
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	1700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	65
ΠΑΚΕΤΟ	60
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**79**

ΤΙΤΛΟΣ	Outlaw
HOUSE	Smash 16
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	1800
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

OUTLAW

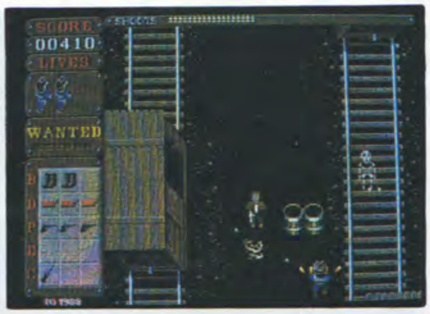
Οι πιο πολλοί από εσάς δεν θα ξέρουν την Smash 16, μια εταιρεία χωρίς μεγάλες επιτυχίες στο χώρο των παιχνιδιών. Έτσι οι προγραμματιστές της, αποφάσισαν να κάνουν ένα καλό παιχνίδι. Το παιχνίδι αυτό λέγεται Outlaw. Ναι, ναι... καλά ακούσατε, το παιχνίδι που παίζατε στα coin-op, τώρα και για computer.

Η υπόθεση είναι η ίδια. Στο Arkansas του 1880 ήρθαν τέσσερις αρχικακοποιοί μαζί με το μεγάλο αφεντικό τους. Η κατάσταση στη πόλη έγινε αφόρητη. Έτσι οι πολίτες αποφάσισαν να καλέσουν έναν πιστολά για να τους βοηθήσει. Μ' αυτή τη σκέψη κάλεσαν εσάς. Σκοπός σας να σκοτώσετε τους εγκληματίες και να αντιμετωπίσετε το αφεντικό τους σε μια μονομαχία που μόνο ένας θα επιζήσει. αυτός ο ευγενέστατος και άκακος κύριος ξέρει να τραβάει όπλο πιο γρήγορα κι από κροταλία. Θέλω να δω κάποιον που θα τον σκοτώσει με την πρώτη φορά.



Για να φτάσετε σε καθέναν από τους αρχηγούς πρέπει να σκοτώσετε τους μπράβους τους, οι οποίοι είναι περίπου όσοι και ένα σύνταγμα. Αφού τα καταφέρετε και περάσετε τους μπράβους, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα sprite διαφορετικό που συμβολίζει τον αρχικακοποιό και το οποίο θέλει αρκετές για να πεθάνει.

Στη δύσκολη αποστολή σας, βοηθάνε ορισμένα bonus που βρίσκονται κρυμμένα σε βαρέλια. Αυτά, μεγαλώνουν την απόσταση των βολών σας, σας επιταχύνουν, σας δίνουν δυναμίτες, ασπίδα και διάφορα άλλα. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα, αλλά χωρίς ποικιλία. Ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα και η κίνηση είναι ομαλή. Γενικά είναι ένα παιχνίδι που θα σας αρέσει και θα περάσετε αρκετές ευχάριστες ώρες.

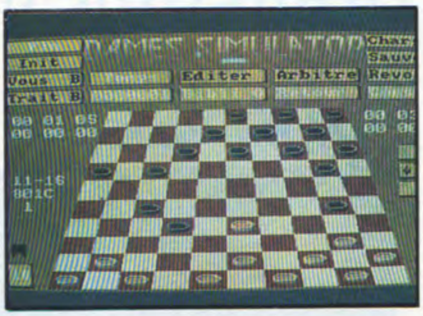


ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	75
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**77**

DAMES SIMULATOR

Πάντα έψαχνα να βρώ αντίπαλο στη ντάμα πιο ισχυρό από το μικρό μου αδερφάκι. Έτσι, όταν βρήκα το DAMES SIMULATOR της INFOGRAMES κατάλαβα ότι σαν ντάμα υπόσχεται πολλά. Το πρόγραμμα είναι εξωμοιωτής ντάμας, ο οποίος έχει κάποια διαφορά από αυτά που έχουμε μέχρι τώρα συνηθίσει.

Ποιά είναι αυτή; Είναι το ότι οι κινήσεις γίνονται μπροστά διαγώνια και όχι μπροστά, πίσω, δεξιά ή αριστερά όπως ξέραμε. Όπως και στη κανονική ντάμα μπορείτε να διαλέξετε το χρώμα των πιονιών σας καθώς και αν θα κάνετε την πρώτη κίνηση εσείς ή ο αντιπαλός σας. Εκτός από τα παραπάνω, μπορείτε παίζοντας με τον υπολογιστή μέσα από τα options, να περιορίσετε το χρόνο σκέψης του μέχρι και στο ένα δευτερόλεπτο. Εάν κάνετε μια λάθος κίνηση μπορείτε να την ακυρώσετε, ακόμα μπορείτε να σώσετε μια παρτίδα που βαριέστε να τελειώσετε εκείνη την ώρα.



Εάν κάποια στιγμή τα βρείτε σκούρα και έχετε κολλήσει σε κάποια κίνηση τότε μπορείτε να ζητήσετε από τον υπολογιστή να εκτελέσει τη κίνηση για σας. Φυσικά υπάρχει και 2 players mode, στο οποίο μπορείτε να κάνετε όλα τα παραπάνω.

Στα δεξιά της οθόνης αναγράφεται ο συνολικός χρόνος που παίζετε και από κάτω ο χρόνος που κάνετε για κάθε κίνηση. Αριστερά της οθόνης αναγράφεται ο χρόνος του αντιπάλου σας.

Τα options μέσα στο παιχνίδι είναι στα Γαλλικά και στην αρχή θα δυσκολευτείτε λίγο να συνηθίσετε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα και ο ήχος είναι ένα απλό beep κάθε φορά που εκτελείτε κάποια κίνηση. Το πρόγραμμα συνεργάζεται με mouse και με τις κάρτες γραφικών EGA, CGA και HERCULES. Στην CGA έχετε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο διαφορετικές παλλέτες χρωμάτων.

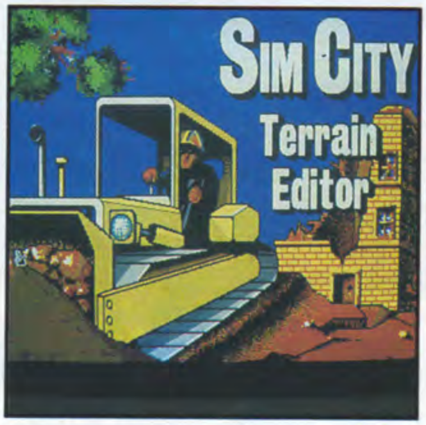
Τέλος, το DAMES SIMULATOR είναι σε θέση να σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στον υπολογιστή, υπό την προϋπόθεση ότι σας αρέσει η ντάμα.

ΤΙΤΛΟΣ	Dames Simulator
HOUSE	Infogrames
FORMAT	PC, Amiga, ST, CPC
ΤΙΜΗ	3500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	80
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	74
ΓΕΝΙΚΑ	**75**

SIM CITY TERRAIN EDITOR

Μετά το τόσο γνωστό και δημοφιλές Sim City, ήταν αδύνατο να μην υπάρξει συνέχεια. Έτσι ακολούθησε το Terrain Editor που σκοπό έχει να συμπληρώνει τα κενά του πρώτου με το καλύτερο τρόπο. Αυτό που πρέπει να καταλάβετε είναι ότι δεν πρόκειται για δύο διαφορετικά παιχνίδια αλλά για δύο αλληλένδετα προγράμματα που σκοπό έχουν να δώσουν στον παίκτη την έσχατη ρεαλιστικότητα. Το Terrain Editor χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη. Στο πρώτο διαμορφώνετε το έδαφος όπως εσείς θέλετε και στο δεύτερο μπορείτε να το χρωματίσετε και με μια πρόσθετη λειτουργία να κάνετε τα χρώματα πιο απαλά. Ο τρόπος σχηματισμού του εδάφους μοιάζει με εκείνον του Sim City, αλλά εδώ υπάρχουν λεπτομερέστεροι χειρισμοί, όπως το μέγεθος και το πλήθος των δέντρων, αριθμός των λιμνών, καθώς και των ποταμών. Επίσης μπορείς να φτιάξεις το έδαφος επιλέγοντας ανάμεσα από τα τρία είδη που



υπάρχουν: έδαφος, ποτάμι και νησί. Στο δεύτερο menu, δηλαδή της σχεδίασης, ξεκινάς σε ένα μέρος με μέγεθος 10 μίλια επί 10 μίλια, που μπορείς να αλλάξεις, να τροποποιήσεις και να ξανασχεδιάσεις τα δέντρα, το νερό, τα μονοπάτια και ότι άλλο υπάρχει. Μετά μπορείτε με την λειτουργία smooth να κάνετε τα τοπία πιο ρεαλιστικά. Αυτά τα δύο modes μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μαζί (άλλο ένα προτέρημα του προγράμματος). Έτσι ενώ διαμορφώνετε το έδαφος μπορείτε και να το σχεδιάσετε αλλά και να το χρωματίσετε. Ακόμα αν δεν θέλετε να φτιάξετε κάποιο καινούριο έδαφος μπορείτε να πάρετε κάποιο από τα έτοιμα και να αρχίσετε τη δουλειά σε αυτό. Έτσι μπορείτε να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε δέντρα και μέρη με νερό ή ακόμα και να καθαρίσετε ότι σας φαίνεται περιττό. Σαν πρόσθετη λειτουργία είναι και αυτή που μπορείτε να αλλάξετε το gameplay level όπως και το χρόνο που πρέπει να τελειώσετε την αποστολή που αναλάβετε. Τα menu του παιχνιδιού εμφανίζονται με το πάτημα του δεξιού κουμπιού του mouse ή με το space bar, εκεί όμως που θέλω να καταλήξω είναι ότι ο χειρισμός είναι πολύ απλός, χωρίς δυσνόητες λειτουργίες. Το Terrain Editor λοιπόν είναι ένα τέλειο συμπλήρωμα του Sim City. Τα ποσοστά ρεαλιστικότητας ανεβαίνουν ακόμα περισσότερο φτάνοντας σε επίπεδα τελειότητας. Πάλι η Infogrames έκανε το θαύμα της εντυπωσιάζοντας τους πάντες. Θα υπάρξει και συνέχεια; Ή το παιχνίδι έχει φτάσει ήδη στη τελειότητα;

ΤΙΤΛΟΣ	Sim City Terrain Editor
HOUSE	Infogrames
FORMAT	Amiga, PC
ΤΙΜΗ	2400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	—
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	88
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	85

TNT COMBAT MISSION

Το TNT Combat Mission ακολουθεί το δρόμο που χάραξε το Commando και έχει όλα τα χαρακτηριστικά που θα το χαρακτηρίζανε



πετυχημένο στο είδος. Έχετε έναν στρατιώτη και σκοπός σας είναι να φτάσετε σε μια βάση σας, που έχει καταληφθεί από τους εχθρούς που θα συναντήσετε στο δρόμο σας είναι πολλοί και άριστα εκπαιδευμένοι, αλλά και εσείς δεν είστε άοπλοι. Τα όπλα που έχετε στην διάθεσή σας είναι: πολυβόλο, τυφέκιο, χειροβομβίδες, φλογοβόλο και μαχαίρι επιβίωσης. Φυσικά τα πυρομαχικά κάποτε τελειώνουν και ο μόνος τρόπος να βρείτε άλλα είναι να μαχαιρώσετε κάποιον εχθρό από κοντά.

Το scrolling είναι ομαλό, τα sprites καλοσχεδιασμένα αλλά υστερεί στον τομέα του ήχου. Το μεγαλύτερο ατού του όμως είναι η δυνατότητα να παίζουν δυο παίχτες ταυτόχρονα σαν σύμμαχοι, οπότε η διασκέδαση ανεβαίνει κατακόρυφα. Όσοι πιστοί του είδους προσέλθετε...

ΤΙΤΛΟΣ	TNT Combat Mission
HOUSE	Smash 16
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	1700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	60
ΠΑΚΕΤΟ	60
ΑΝΤΟΧΗ	67
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	77

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM

ΤΙ ΘΑ ΛΕΓΑΤΕ ΓΙΑ ΜΙΑ... ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΙΚΗ ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ; ΤΙ ΘΑ ΛΕΓΑΤΕ ΓΙΑ ΜΙΑ ΠΑΡΤΙΔΑ ΣΚΑΚΙ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ; ΠΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΙΝΟΤΑΝ ΕΝΑΣ ΑΓΩΝΑΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ, ΜΙΑ ΚΟΥΡΣΑ ΜΟΤΟΣΥΚΛΕΤΩΝ Ή ΜΙΑ ΑΕΡΟΜΑΧΙΑ ΜΕ ΕΝΑ ΦΙΛΟ ΣΑΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΕ ΑΛΛΗ ΠΟΛΗ; ΑΥΤΑ ΟΛΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΓΙΝΟΥΝ ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΔΥΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ!

ΑΛΗΘΕΙΑ, ΤΟ ΕΙΧΑΤΕ ΣΚΕΦΤΕΙ ΠΟΤΕ ΑΥΤΟ; ΘΥΜΑΜΑΙ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΕΚΑΝΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΜΟΥ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΚΑΠΟΙΟΝ ΦΙΛΟ ΜΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ. Η ΣΥΓΚΙΝΗΣΗ ΗΤΑΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΜΕΓΑΛΗ, ΚΑΘΩΣ ΤΑ ΠΡΩΤΑ DATA ΕΚΑΝΑΝ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΟΥ! ΚΑΙ ΑΥΤΗ ΗΤΑΝ ΜΟΝΑΧΑ Η ΑΡΧΗ...



AMIGA – ST παίζουν FALCON δίπλα – δίπλα...

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

Σ' αυτό λοιπόν το άρθρο, θα προσπαθήσω να σας δώσω κάποιες πληροφορίες για τη σύνδεση δύο υπολογιστών μεταξύ τους, καθώς και ορισμένα προγράμματα που κυκλοφορούν και σας επιτρέπουν να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες που προσφέρει μια τέτοια σύνδεση. Ξεκινώντας θα πρέπει να διακρίνουμε δύο κατηγορίες συνδέσεων: α) Κατευθείαν σύνδεση, όπου οι δύο υπολογιστές επικοινωνούν με τη βοήθεια ενός απλού καλωδίου μέσω της σειριακής θύρας και β) σύνδεση με modem μέσω τηλεφωνικών γραμμών.

ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΥΝΔΕΣΗ

Καταρχήν αν θέλουμε να κάνουμε μία σύνδεση μεταξύ δύο υπολογιστών, θα πρέπει αυτοί είτε να είναι του ίδιου τύπου (πχ. AMIGA με AMIGA) είτε (αν είναι διαφορετικοί) να μας το επιτρέπει το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε. Τί σημαίνει αυτό; Απλά, οτι αν το πρόγραμμα που έχουμε λέει οτι μπορούν μέσω αυτού να επικοινωνήσουν AMIGA με ST για παράδειγμα, δεν πρέπει να προσπαθούμε να συνδέσουμε κάποιο PC γιατί θα αποτύχουμε, ακόμα κι αν το ίδιο πρόγραμμα υπάρχει για PC.

Η σύνδεση λοιπόν, όπως είπαμε, γίνεται με ένα καλώδιο που συνδέει τις σειριακές θύρες (RS232) των δύο υπολογιστών. Τυπικά, θα σας δώσω ένα δείγμα καλωδίωσης που μπορείτε εύκολα να κατασκευάσετε μόνοι σας και το οποίο θα σας καλύψει για τις περισσότερες περιπτώσεις. Με το καλώδιο αυτό -προσοχή- μπορεί

τε να συνδέσετε μόνο AMIGA με AMIGA, AMIGA με ST ή ST με ST. Για τους υπόλοιπους υπολογιστές καλό θα ήταν να συμβουλευτείτε κάποιο τεχνικό. Το μόνο που θα χρειαστείτε είναι 2 αρσενικά βύσματα RS232 και ένα 5άρι καλώδιο (μόνο τα τρία καλώδια θα χρησιμοποιηθούν). Η σύνδεση που θα κάνετε έχει ως εξής:

Βύσμα Α		Βύσμα Β
Pin 2	ενώνεται με το	Pin 3
Pin 3	»	Pin 2
Pin 7	»	Pin 7

Τους αριθμούς μπορείτε εύκολα να τους εντοπίσετε πάνω στα βύσματα. Αφού φτιάξετε το καλώδιο, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να το χρησιμοποιήσετε για να συνδέσετε τους δύο υπολογιστές και να φορτώσετε το πρόγραμμα που θέλετε να τρέξετε. Για τους περισσότερο απαιτητικούς και ανήσυχους να πούμε οτι το pin 2 είναι η γραμμή πάνω στην οποία στέλνονται τα δεδομένα,



ενώ το pin 3 είναι η γραμμή από την οποία λαμβάνονται τα δεδομένα. Επίσης, το pin 7 είναι η γείωση. Ετσι έξηγείται η παραπάνω συνδεσμολογία. Να προστεθεί εδώ οτι μπορεί σε κάποια συγκεκριμένα παιχνίδια να διαφέρουν οι συνδέσεις, όπως πχ. στο RVF HONDA που σας εξηγεί το τρόπο σύνδεσης.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ MODEM

Καταρχήν πρέπει να εξηγήσω οτι modem (MOdulator DEModulator) είναι μία ηλεκτρονική συσκευή η οποία επιτρέπει σε δύο υπολογιστές να επικοινωνήσουν χρησιμοποιώντας τις τηλεφωνικές γραμμές. Αυτό είναι απαραίτητο γιατί οι γραμμές αυτές είναι κατασκευασμένες για να μεταφέρουν την ανθρώπινη φωνή που βέβαια έ-



χει πολύ διαφορετικές ιδιότητες από τα ψηφιακά δεδομένα με τα οποία μιλάνε οι υπολογιστές. Φυσικά είναι αυτονόητο οτι πρέπει να υπάρχει modem και στις δύο άκρες της γραμμής. Τα modems που κυκλοφορούν είναι πολλών και διαφόρων τύπων, δυνατοτήτων και τιμών. Υπάρχουν δύο γενικές κατηγορίες: τα direct connect που συνδέονται κατευθείαν πάνω στη τηλεφωνική γραμμή και τα acoustic coupling που έχουν ένα είδος ακουστικού. Τα τελευταία τείνουν να καταργηθούν.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά ενός modem είναι:

α) Ταχύτητα μετάδοσης που μπορεί να κυμαίνεται από 75 μέχρι 19200 bps. Πάντως για τα ελληνικά δεδομένα, οι ταχύτητες άνω των 2400 bps είναι ουτοπία (είδες ο ΟΤΕ;).

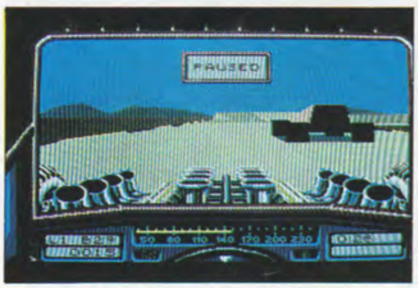
β) Σύστημα μετάδοσης που μπορεί να είναι παλμικό ή τονικό. Στην Ελλάδα χρησιμοποιείται το παλμικό σύστημα.

γ) Δυνατότητα Autoanswer που προκαλεί την αυτόματη απάντηση του modem όταν σας καλεί κάποιος.

δ) Ενδεικτικά LED λειτουργίας.

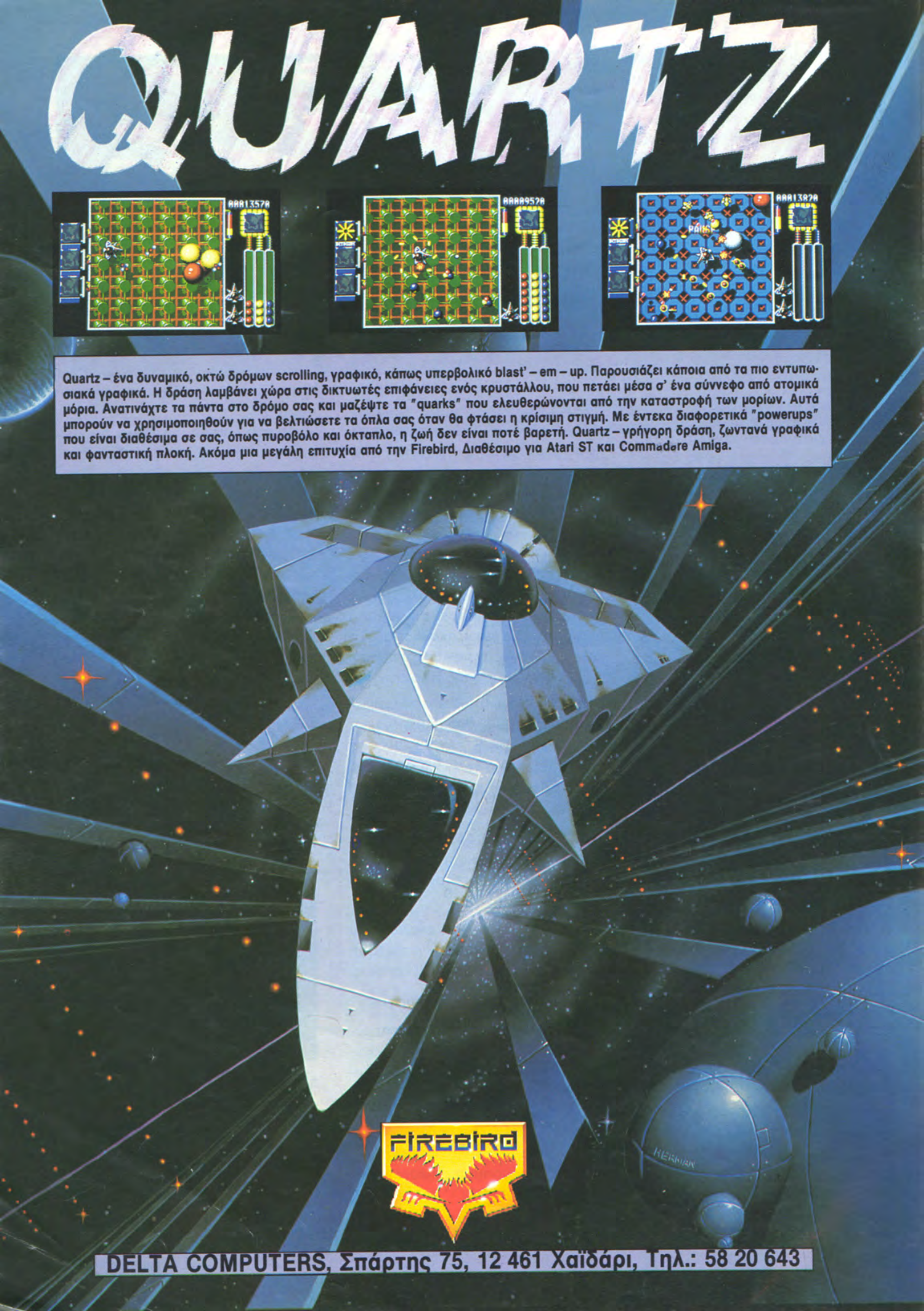
Πριν περάσουμε στα προγράμματα θα ήθελα να επισημάνω οτι η σύνδεση με καλώδιο είναι καλύτερη γιατί έχει μεγαλύτερη αξιοπιστία και ταχύτερη μετάδοση δεδομένων. Καταρχήν αν θέλετε να επικοινωνήσετε μέσω modem πρέπει να έχετε ένα καλό πρόγραμμα επικοινωνίας. Τέτοια είναι το PROCOM στο PC, το ON-LINE στην AMIGA ή το FLASH στον ST. Και φυσικά κυκλοφορούν πάμπολλα προγράμματα στην αγορά.

Ορίστε λοιπόν μια λίστα παιχνιδιών που έχουν option σύνδεσης με άλλον υπολογιστή: FALCON F16, F16 COMBAT PILOT, JET, FLIGHT SIMULATOR II, STUNT CAR RACER, RVF HONDA, POWERDROME, BATLECHESS, POPULUS. Μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε όλα με κατευθείαν σύνδεση, αλλά με modem μόνο τα FALCON, COMBAT PILOT, JET, FLIGHT SIMULATOR και BATTLECHESS. Ο λόγος είναι οτι τα υπόλοιπα απαιτούν υψηλή ταχύτητα μετάδοσης. Στην απευθείας σύνδεση χρησιμοποιήστε την επιλογή Data Link ή Direct Connect. Σε σύνδεση με modem πρέπει να τηλεφωνήσετε στο φίλο σας. Εδώ διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες που συνοδεύουν το κάθε παιχνίδι γιατί μπορεί κατά περίπτωση να υπάρχουν ιδιαιτερότητες όπως ειδικές εντολές

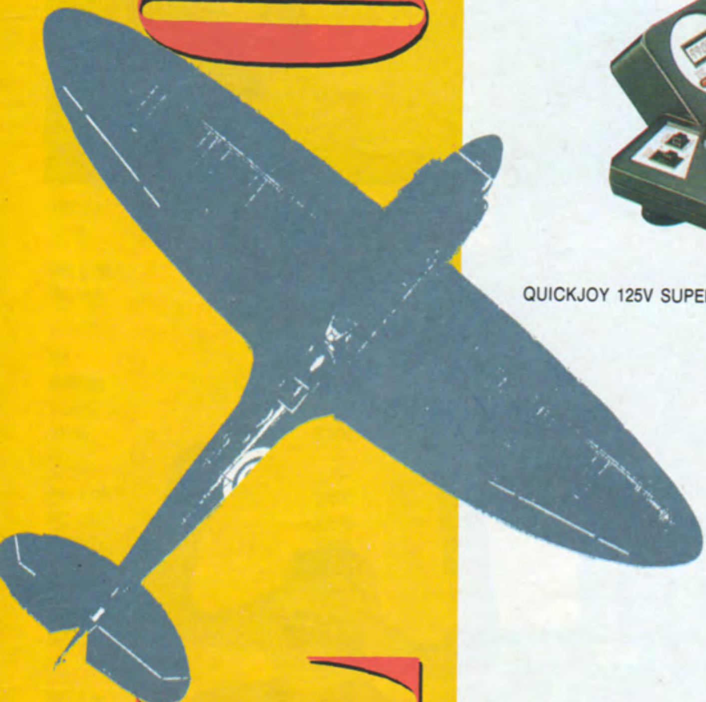


ή πολύπλοκες διαδικασίες.

Αυτά φίλοι μου με τις ...κομπιουτεροκουβέντες! Ελπίζω να σας έδωσα μια καλή γεύση για τις συνδέσεις. Βέβαια υπάρχουν κι άλλες λεπτομέρειες που θα μπορούσαμε να εξετάσουμε αλλά θα τις αφήσουμε για κάποια άλλη φορά.


QUARTZ
Quartz – ένα δυναμικό, οκτώ δρόμων scrolling, γραφικό, κάπως υπερβολικό blast' – em – up. Παρουσιάζει κάποια από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά. Η δράση λαμβάνει χώρα στις δικτυωτές επιφάνειες ενός κρυστάλλου, που πετάει μέσα σ' ένα σύννεφο από ατομικά μόρια. Ανατινάχτε τα πάντα στο δρόμο σας και μαζέψτε τα "quarks" που ελευθερώνονται από την καταστροφή των μορίων. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιώσετε τα όπλα σας όταν θα φτάσει η κρίσιμη στιγμή. Με έντεκα διαφορετικά "powerups" που είναι διαθέσιμα σε σας, όπως πυροβόλο και όκταπλο, η ζωή δεν είναι ποτέ βαρετή. Quartz – γρήγορη δράση, ζωντανά γραφικά και φανταστική πλοκή. Ακόμα μια μεγάλη επιτυχία από την Firebird, Διαθέσιμο για Atari ST και Commadore Amiga.
FIREBIRD
DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12 461 Χαϊδάρι, Τηλ.: 58 20 643

MAIL ORDER





NAVIGATOR

3.600



QUICKJOY 125V SUPERBOARD 5.200



SPEEDKING 2.400
SPEEDKING SEGA 3.300
SPEEDKING IBM 4.300



QUICKSHOT II TURBO 3.800



CRUISER 3.200

MAIL ORDER



5.600

ULTIMATE



COBRA

2.700



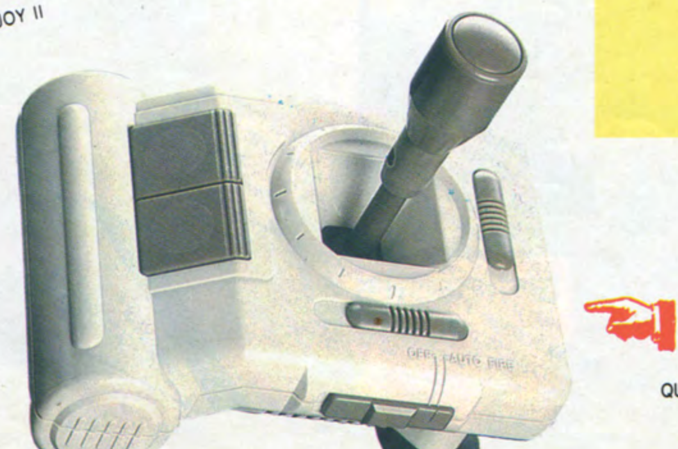
5.300

DJOY II



RACEMAKER

9.300



QUICKSHOT XIII

3.900

GAMES

FOOTBALLER OF THE YEAR II

AMS/D	2.600
C64/C	1.800
SP/C	1.800

SOCCER SQUAD

AMS/D	2.600
C64/C	2.000
SP/C	2.000

SUPER SCRAMBLE

ST	3.500
AMS/D	1.800

M1 TANK PLATOON

PC 5.25´´	7.300
PC 3.5´´	7.300

F15 II STRIKE EAGLE

PC 5.25´´	6.400
PC 3.5´´	6.400

F19 STEALTH FIGHTER

PC 5.25´´	7.300
PC 3.5´´	7.300

F15 STRIKE EAGLE

ST	3.500
AMS/D	2.600
C64/C	1.800
SP/C	1.800

MICROPROSE SOCCER

PC 5.25´´	3.800
PC 3.5´´	3.800
AMS/D	2.600
C64/D	2.600
AMS/C	1.800
C64/C	1.800
SP/C	1.800

PIRATES

PC 5.25´´	3.800
PC 3.5´´	3.800
AMIGA	3.800
ST	3.800
AMS/D	3.500
C64/D	3.500

AIRBORN RANGER

PC 5.25´´	3.800
PC 3.5´´	3.800
AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.600
C64/D	2.600
C64/C	1.800

CHRONO QUEST

AMIGA	3.800
ST	3.800

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA	6.400

BLOOD MONEY

PC 5.25´´	3.800





SIM CITY

PC 5.25´´	3.500
PC 3.5´´3.500	
AMIGA	3.500
ST	3.500

NORTH & SOUTH

PC 5.25´´	3.500
PC 3.5´´	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500

INDIANA JONES ADVENTURE

PC 5.25´´	3.500
PC 3.5´´	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500

THE KRISTAL

PC 5.25´´	6.900
PC 3.5´´	6.900
AMIGA	6.900

BATTLE OF BRITAIN

PC 5.25´´	3.500
PC 3.5´´	3.500

BLACK TIGER

AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.500

TURRICAN

AMIGA	3.500
ST	3.500

ALTERED BEAST

AMS/D	2.400

POWER DRIFT

AMS/D	2.400

NINJA SPIRIT

AMIGA	5.900
ST	5.900
AMS/D	2.500
C64/D	2.500

DUNGEON MASTER

ST	3.700

CHAOS STRIKES BACK

ST	3.700

PACMAN

PC 5.25´´	2.500

IT CAME FROM THE DESERT

AMIGA	3.700

MAIL ORDER

THIRD COURIER

PC 5.25″	3.700
PC 3.5″	3.700
AMIGA	3.700
ST	3.700

DAVID WOLF

PC 5.25″	6.800

LARRY II

PC 5.25″	7.400
AMIGA	7.400
ST	7.400

HEROE'S QUEST

PC 5.25″ + 3.5″	8.400

CODENAME ICEMAN

PC 5.25″ + 3.5″	8.400

SPACE QUEST III

PC 5.25″ + 3.5″	7.400
AMIGA	7.400
ST	7.400

SPACE QUEST II

AMIGA	6.900
ST	6.900





SPACE QUEST I

ST	6.900

POLICE QUEST I

ST	6.900

POLICE QUEST II

PC 5.25″ + 3.5″	7.400
ST	6.900

LARRY III

PC 5.25″ + 3.5″	8.400

KING'S QUEST IV

PC 5.25″ + 3.5″	8.400

KING'S QUEST TRIPLE

PC 5.25″ + 3.5″	7.400
AMIGA	7.400

CONQUEST OF CAMELOT

PC 5.25″ + 3.5″	8.400

GOLD RUSH

PC 5.25″ + 3.5″	7.400
AMIGA	6.900

COLONELS BEQUEST

PC 5.25″ + 3.5″	8.400

MANHUNTER N.Y.

PC 5.25″ + 3.5″	6.900
ST	5.500

SOCCERIAN

PC-AT 5.25″ + 3.5″	8.400
PC 3.5″	3.800
AMIGA	3.800
ST	3.800

NEVER MIND

PC 5.25″	3.800
PC 3.5″	3.800
AMIGA	3.500
ST	3.500

STRYX

AMIGA	3.500
ST	3.500

BALLISTIX

PC 5.25″	3.800
PC 3.5″	3.800
C64/D	2.600
C64/C	1.800

INFESTATION

AMIGA	3.800
ST	3.800

CHRONO QUEST II

AMIGA	6.800
ST	6.800

DRAKKHEN

PC 5.25″	3.500
PC 3.5″	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500

USER'S MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

Δ/ΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟ·Ι·ΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ USER	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
		ΣΥΝΟΛΟ	

- ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟ·Ι·ΟΝΤΑ.
- ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.
- ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ.

USER ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12 461, ΧΑ·Ι·ΔΑΡΙ

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

1/2 Meg Upgrade
*688 Attack Sub
Airborne Ranger
Altered Beast
*Amos
APB
Aquanaut
Austerlitz
Axel's Magic Hammer
*BAT
/BSS Jane Seymour
Bad Company
Ball of Power 1990
Barbarian 2 Pal
Bards Tale 2
Bards Tale 1 or 2 Hint Books
Batman the Movie
Battlechess
*Battle of Britain
Beach Volley
Black Tiger
*Blade Warrior
Blood Money
Bloodwych
Bloodwych Data Disc
Bomber
Boxing Manager
*Budokan
Cabal
Carrier Command
*Castle Master
*Cavadar
Chase HQ
Colorado
Combo Racer
Commando
Conqueror
Continenal Circus
Conflict Europe
*Crackdown
SHERMAN
Cyberball
*Damocles
*Dan Dare 3
Dark Century
Day of the Viper
Deluxe Music Con Kit
Deluxe Paint 3
Deluxe Photolab
Deluxe Print 2
Deluxe Production
Deluxe Video 3
Dr Doom
Dr Plummett
Dragon Spirit
Dragonslair 1 Meg
Dragon's Breath
Dragon's of Flame
Dragon's Lair 2 - Sing'e Castle
Drakkhen
Dungeon Master 1 Meg
Dungeon Master Editor
Dungeon Master Hint Book
* Dynamite Debugger
Dynamite Dux
*Emlyn Hughes' Quiz
Escape From Robot Monsters
F16 Combat Pilot
F29 Retaliator
Falcon Mission Disk 1
Fantavision
Farey Tale Adventure
Ferrari Formula 1
*Final Battle
Flight Disk 7 or 11
Flight Disk Europe
Flight Disk Japan
Flight Sim 2
Football Manager Gift Pack
Footballer of the Year 2
Football Director 2
Full Metal Planete
DE FENDERS OF THE EARTH
ATOMIC
Future Wars
Ghosts and Goblins
Ghouls' n' Ghosts
Gold of the Americas
*Golden Shoe
*Grand National
*Grayity
Gunship
Hard Drivin
Hillsfar
Hounds of Shadow
*Imperium
*Impossamole
Indy Jones Action
Indy Jones Adventure
Indy Jones Hint Book
Interceptor
Iron Lord
It came from the Desert 1 Meg
It came from the Desert Data
*Ivanhoe
Jack Nichlaus Extra Courses
J Nicklau's Golf
Keef the Thief
Keef the Thief Hint Book
Kick Off
Kick Off Extra Time
Kind Words2
*Kid Gloves
*Knights of the Crystallion
*Kings Quest 4
Kings Quest Triple
Kings Quest 1, 2, 3, 4, Hint Book
Kult
Laser Squad
Leaderboard Birdie
Leisure Suit Larry
Leisure Suit Larry Hint Book
Lost Patrol
*Leisure Suit Larry 2
Licence to Kill
Light Force
*Loom
Lombard RAC Rally
Lords of Rising Sun
Magnum 4
Manhunter New York
Manhunter N. Y. Hint Book
Maniac Mansion
Microprose Soccer
*Midwinter
New Zealand Story
*Nightbreed
*Ninja Spirit
Ninja Warriors
North and South
Omega
Operation Thunderbolt
Operation Wolf
Overlander
P47
Peperboy
*Pipemania
Player Manager
Police Quest
*Police Quest 2
Police Quest Hint Book
*Pool of Radiance
Populous
Powerdrift
Powedrome
Precious Metal
Pro Tennis Tour
Rainbow Islands
*Resolution 101
Rick Dangerous
Robocop
Rocket Ranger
RVF Honda
Shadow of the Beast
Shinobi
Shoot em up Con Kit
Sideshow
Silent service
Silkworm
Sim City
Skale or Die
Space Ace
Space Harrier 2
Space Harrier (20 Levels)
Space Quest 1 or 2
Space Quest 1 or 2 Hint Book
Space Quest 3
*Spy Who Loved Me
Starflight Hint Book
*Star Trek V
Star Wars Trilogy
Starglider 2
Steve Davis World Snooker
Strider
Stunt Car Racer
Super Cars
Super Wonderboy
Swords of Twilight
Swords of Twilight Hints
Test Drive 2 the Duel
Test Drive 2 California Chal
Test Drive 2 Muscle Cars
Test Drive 2 Super Cars
The Cycles
The jetsons
*Theme Park Mystery
Time
Toobin
Tower of Babel
Tracksuit Manager
*Triad Vol 3
Turbo Outrun
T.V. Sports Basketball
TV Sports Football
Twin Worlds
Tuphoon Thompson
*UMS 2
U.M.S.
Untouchables
*Unreal
W.C. Leaderboard
W Gretzky Hockey
Waterloo
Weird Dreams
Wild Streets
*Wings
*Wings of Fury
*World Cup Soccer 90
Xenomorph
Xenon 2 Megablast
Zombi
CHRONOQUEST II

ATARI ST ΠΡΟ-ΠΟ II

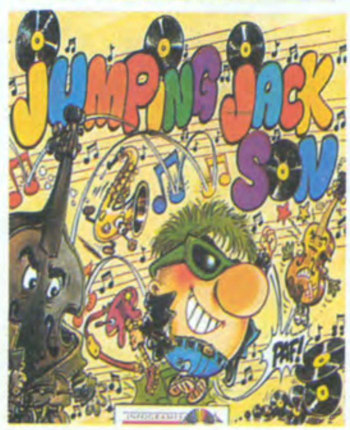
SERVICE ΓΙΑ AMIGA ATARI ST

AMIGA 500... 120.000
MONITOR 1084
DISK DRIVES
ΜΝΗΜΗ 512 με ρολόι
ΜΝΗΜΗ 2,3 MB
HARD DISK
ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

FLOPPY DISC DRIVES

2ο DRIVE FOR AMIGA 500
2ο DRIVE FOR AMIGA 2000
2ο DRIVE FOR ATARI ST





ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ 106-82 ΤΗΛ/FAX 36.15.362

ARCADE – No 1 ΣΤΑ COMPUTER GAMES



• 13 επίπεδα με πάνω από 1300 οθόνες • 10 οπλικά συστήματα υψηλής τεχνολογίας • Scrolling πολλαπλής κατεύθυνσης με 50 frames το δευτερόλεπτο • Αμέτρητα bonus και extra επίπεδα, μυστικά δωμάτια, τούνελς, συστήματα αγωγών κ.τ.λ. • Εξαιρετικά ειδικά εφφέ (κεραυνοί, καταιγίδες, καταρράκτες) • 50 διαφορετικοί αντίπαλοι, μερικοί σε μέγεθος οθόνης • Δυνατότητα continue και hi – score λίστα • 20 διαφορετικοί ρυθμοί μουσικής • 30 διαφορετικά ηχητικά εφφέ

AMIGA

CBM 64 AMSTRAD – disk, tape

SPECTRUM – tape

TGM STAR PLAYER 94% · ASM HIT! · RAVE! · FUN #1 · ZZAP ITALIA 98% · ZERO HERO · 97% · USER HIT · C+VG HIT! 93%

ARCADE

Arcade ΕΠΕ Ελασσόνος 3, 35 100 Λαμία,
Τηλ.: 0231 – 33 990, FAX: 0231 – 38 800